**Pubblicazione mensile - Anno IV**
**NUMERO 53 - NOVEMBRE 1996**

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

**Pubblicazione a cura di:**
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna

**Direttore Responsabile e Editoriale:**
Giovanni Bovini
**Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:**
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
**Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:**
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
**Adattamento Testi:**
Andrea Baricordi
**Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:**
Sabrina Daviddi
**Proof reading:**
Monica Carpino
**Hanno collaborato a questo numero:**
Nicola Bartolini Carrassi, Fabrizio Francato,
Paolo Gattone, Filippo Sandri, Simona Stanzani, il Kappa

**Supervisione Tecnica:**
Luca Loletti, Sergio Selvi
**Fotocomposizione:**
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
**Editore:**
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
**Stampa:**
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
**Distributore esclusivo per le edicole:**
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419




# APPUNTI & RIASSUNTI

## ASSEMBLER OX

Nel 1997 Compiler Nera e Assembler tentano di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica, fallendo miseramente: radiate dall'Albo delle Routine Guerriere, le aliene prendono domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima. Assembler si innamora così di Toshi Igarashi e decide di trasformarsi in essere umano (morendo come routine) per restargli più vicino. Pur riuscendo nell'intento, i sogni romantici della ragazza si infrangono all'arrivo della Principessa delle Routine, Plasma, giunta sulla Terra per eliminare Assembler e Compiler. Per sfortuna sua - e di molti altri - si innamora però di Toshi e decide di restare al suo fianco a dispetto dei sentimenti di Assembler e di Megumi Tendoji, gelosissima exfidanzata del ragazzo. E' così che Plasma ordisce un piano diabolico: far diventare Assembler e Megumi due cantanti famose ('idol'), in modo da allontanarle il più possibile da Toshi! Ma la vita di un'idol è più dura di quanto sembri. Impegnata come reporter e ragazza-immagine alle corse di Formula Plus, Assembler si trova ora coinvolta in uno 'scandalo rosa' che gli impietosi cronisti non si sono lasciati sfuggire...

## CHANGING FO

Aoi e Chihaya sono due simpatiche studentesse, amiche per la pelle ma sempre in competizione. La loro passione è la lotta libera, e per questo hanno fondato all'interno della loro scuola il Circolo degli Amici del Catch, il cui presidente e uomo delle pulizie è il piccolo e timido Fo Hinata. Tutto fila liscio fino al giorno in cui la dispotica Takami Takachiho diventa presidentessa dell'associazione sudentesca (anche grazie alle pressioni del padre, ministro della pubblica istruzione), arrivando al liceo con l'intento di far chiudere tutti i circoli che non la aggradano... e quello di Aoi e Chihaya è uno di questi! In più, Takami scopre di avere un debole per Fo e decide di catturarlo per tenerlo sempre con sé, anche se l'impresa risulta titanica: il piccoletto ha la possibilità di trasformarsi radicalmente inghiottendo alcune gocce del sangue di Aoi e Chihaya, diventando una vera belva... o un genio in miniatura! Ma questa volta, ad affrontare il terzetto ci sono ben cinque campioni mondiali e... l'Imperatore dei lottatori di catch!

## OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Ma il vero pericolo è costituito dalla demoniaca Marller, la cui missione è portare il caos sulla Terra!

## CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alle Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti dirette delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai rivali impiegando i loro automi giganti più potenti!

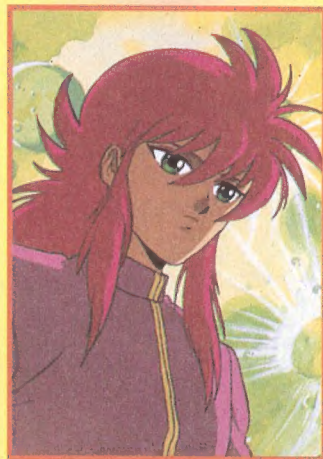
# YU YU HAKUSHO

di Fabrizio Francato
e Paolo Gattone



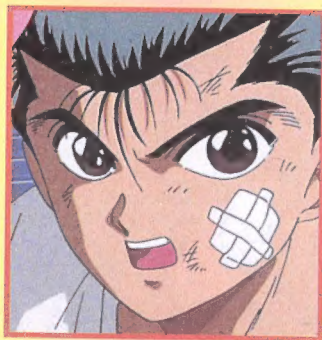
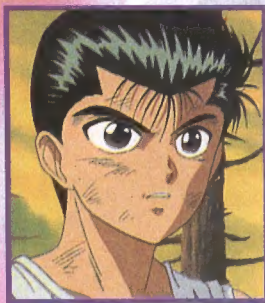
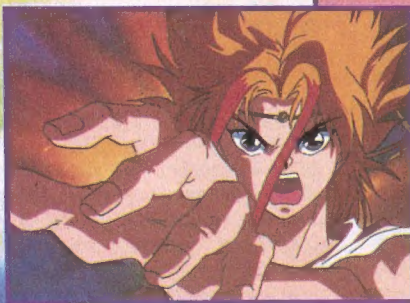
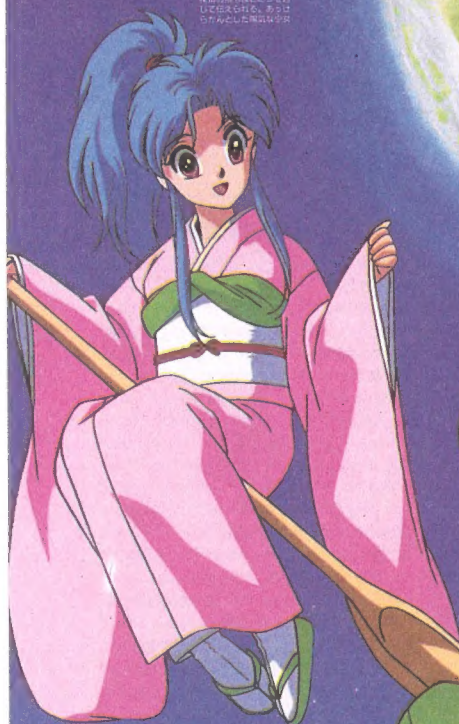
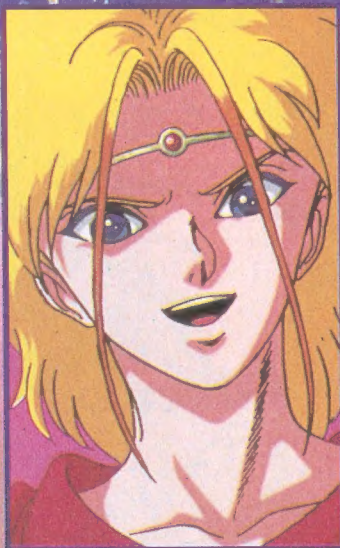
Capita a volte che nel creare un'opera, un autore riesca a infonderle quel qualcosa in più che la distingue da tutte le altre, a dotarla di una vita propria e farle oltrepassare la sottile linea che separa i prodotti di grande successo dai titoli che diventano delle vere e proprie leggende e dei punti fermi nel cuore e nella memoria di tutti i fan: è questo il caso di **Yu Yu Hakusho**, meta obbligata nel viaggio che ci ha finora portato a conoscere alcune tra le più acclamate produzioni degli ultimi anni, come **Slam Dunk**, **Gs Mikami**, **Five Stars Stories** e l'opera omnia delle CLAMP. Potentissimi colpi magici, incredibili avversari, affascinanti tecniche di lotta... Tutto questo e molte altre sorprese ancora vi aspettano nell'opera più famosa del ventottenne Yashihiko Togashi, **Yu Yu Hakusho**. Composta da 19 volumi lusso editi da Shueisha per la collana "Jump Comics", questa serie di stampo onirico-avventuroso è uno dei grandi fenomeni editoriali dell'ultima generazione grazie allo stratosferico successo riscosso dal fumetto e dalla versione televisiva (18,7% di share settimanale), trasmessa a partire dal 10 ottobre 1992 nel circuito della Fuji Television. Le peripezie di Yusuke Urameshi (è questo il nome del giovane protagonista in stile **Saint Seiya** di Kurumada) and company approdarono nella penisola del Sol Levante nel settembre del lontano 1989 sulle pagine di "Weekly Shoonen Jump", da sempre il più venduto e amato periodico di fumetti per ragazzi con i suoi 5-6 milioni settimanali di copie distribuite, e solo tre

anni dopo, mentre la serializzazione cartacea era giunta ormai al dodicesimo volumetto di lusso, presero a venir trasmesse anche dai canali televisivi (l'appuntamento era fissato per il sabato sera alle 18.30), decretando definitivamente un successo paragonabile solo a quello dei maggiori blockbuster nipponici di questi ultimi anni: **Dragon Ball**, **Slam Dunk** e **Dragon Quest**. Dalle tinte splatter e orrifiche, **Yu Yu Hakusho** piacque subito ai fan anche per la sua grande originalità narrativa (colpi di scena e gag umoristiche si sprecano) e si trasformò nel giro di un solo anno di pubblicazione in una delle serie cardine di "Jump", destinate ad affiancare - per quanto possibile - nel cuore dei fan l'ormai immortale **Dragon Ball**, elemento trascinante della rivista per eccellenza dal 1984. Per cinque lunghi anni, la folle banda del **Libro bianco dei Giochi degli Spiriti** (è questa la traduzione letterale del titolo) tenne banco sulle pagine di "Shonen Jump" conquistandosi sempre un posto di tutto rispetto nella Top 5 dei titoli più amati e conosciuti dai nippo fan. Sicuramente un prodotto di ampio respiro, **Yu Yu Hakusho** piace per le ambientazioni fantastiche e un poco oniriche, per il gusto splatter della saga, per la stupenda caratterizzazione dei personaggi, degna di un **Hokuto no Ken** o di un **Dragon Ball**, e, soprattutto, per la mancanza pressoché assoluta di profondi significati. La serie non tenta di trasmettere insegnamenti, né fa della morale, ma proprio per questo motivo affascina i lettori che vengono catturati sempre più, mano a mano che l'intreccio evolve la sceneggiatura, dalle peripezie dei loro eroi e dal frenetico ed esplosivo humour di cui tutta la serie è permeata. Battute di spirito, super deformed e comicità sono, assieme alla violenza e soprattutto all'ottimo design, sicuramente i punti di forza di questa ottima serie. Intricata come non mai, la vicenda di **Yu Yu Hakusho**, ripresa praticamente in toto per la realizzazione della serie TV, narra le disavventure del giovane Yusuke Urameshi, un quattordicenne disadattato, scapestrato, furbo, ma dall'animo nobile e limpido, che deve la sua cattiva condizione morale al fatto di essere figlio di una donna alcolizzata. Accanto a lui troviamo poi incredibili e intriganti compagni: Hieh, un giovane la cui età è praticamente sconosciuta, Kazuma Kuwabara, quattordicenne con il quale il nostro protagonista condivide un profondo e complesso rapporto basato sulla stima e sull'amicizia, ma che si manifesta in liti e discussioni continue, Kurama, sedicenne dalle parti-

**Kazuma Kuwabara** (14 anni): grande amico/nemico del nostro protagonista, è il numero due del gruppo. Fortemente legato a Yusuke da un rapporto affettivo che va oltre la normale amicizia, Kazuma è un tipo determinato, ma piuttosto inesperto. E' la spalla ideale dei protagonisti delle serie manga più famose. Totalmente incapace di accettare una sconfitta, combatte con il cuore sia in guerra, sia in amore... Yukina, un personaggio della saga, è la sua preferita sin dall'inizio delle sue avventure... Ma anche le altre, però, diciamo che non le disdegna proprio! Capace di attingere alle energie esp che scorrono nelle sue vene, Kuwabara è in grado di utilizzare il Recikinoken, una tecnica segreta che crea una spada totalmente costituita di energia.

**Kurama** (16/400 anni): essere asessuato perché reincarnazione di uno spirito-volpe giapponese, Kurama, alias Shuichi Minami, è il numero quattro del gruppo e sicuramente una grande atleta. Oltre a un'estrema agilità, infatti, possiede un'ottima velocità e una forza invidiabile. In condizioni di pericolo di vita è costretta a tramutarsi nella sua vera forma reale. Comunicando con il mondo della natura, infine, ha un rapporto tutto particolare con le piante e con le creature vegetali... Rapporto che le consente l'utilizzo del suo colpo segreto: il Rose Whip, molto simile nell'esecuzione al famoso colpo delle rose, specialità di Pisces, cavaliere della dodicesima casa dello zodiaco in *Saint Seiya*.

**Keiko Yukimura** (14 anni): compagna di Yusuke fin dai tempi dell'asilo, si dimostra sempre scontrosa e arrabbiata nei suoi confronti. In realtà, vuole un gran bene al suo Yu, e sarà proprio la tristezza di lei a convincere il nostro protagonista a tornare dal regno dei morti. Keiko rimane, per tutta la durata della serie, un personaggio marginale la cui importanza intrinseca resta comunque enorme. Basti solo pensare al fatto che Yusuke prova per lei lo stesso affetto che questa gli dimostra in continuazione. A intralciare lo stupendo rapporto, però, c'è una questione piuttosto complicata: Yusuke ha un compito impegnativo da portare a termine.

**Hieh** (età sconosciuta): scontroso e permaloso, compensa il suo pessimo carattere con una bassa statura che lo fa apparire, al di là di ogni pregiudizio, il più simpatico del gruppo. Potente e capace, è il numero tre del gruppo degli investigatori dell'aldilà, e possiede una tecnica segreta chiamata Ensatsu Kokuryuhy o, per meglio dire, Drago Nero Ruggente. Sebbene sia scontroso, Hieh è un tipo calmo che non si scompone nemmeno nelle situazioni di combattimento più difficili... E' sicuramente il **Vegeta** del gruppo oltre che il miglior alleato possibile!

colari origini il cui vero nome si rivela essere Shuichi Minan, e la vecchia Genkai, strega del mondo dei morti il cui compito è quello di aiutare e sorvegliare il nostro eroe. Assieme a loro, Yusuke, vero e proprio investigatore dell'aldilà (potremmo definirlo un Dylan Dog dagli occhi a mandorla), deve vedersela con demoni che decidono di conquistare il mondo, potenti guerrieri provenienti dall'oltretomba, spiriti dalle forme più strane e dagli oscuri poteri e streghe che solo il potere maligno può fermare. Il manga e la serie TV, che ne rappresenta una fedele trasposizione, prendono il via a Tokyo: lungo una delle strade principali della città, un ragazzino di otto anni all'inseguimento di un pallone calciato e rotolato per errore sulla carreggiata rischia di finire sotto una macchina. Percepito il pericolo, Yusuke, di ritorno da scuola, si lancia senza ripensamenti al salvataggio del piccolo perdendo, suo malgrado, la vita (è il primo protagonista di un fumetto che muore dopo sole quattro pagine di narrazione)... Un viaggio all'inferno e una missione propostagli dal giovane (in senso soprannaturale, ovviamente) Koenma, guardiano dell'inferno, impegnano il nostro protagonista nella prima parte della serie. Il suo compito è quello di domandare alla bestia, regina degli inferi e suprema signora nell'arte dello studio delle anime, quale debba essere il suo destino. Morto, infatti, prematuramente (nemmeno lo stesso Buddha aveva predetto la sua fine), Yusuke, pur essendo un'anima che definire pulita

**Yusuke Urameshi** (14 anni): adolescente disadattato e scapestrato, ha per madre una donna alcolizzata. Sicuramente il miglior combattente della scuola, Yusuke è considerato da tutti una specie di teppista a causa del suo comportamento solitario e attaccabrighe. E' solo dopo la morte della madre che il giovane comprende il vero bisogno che una persona può avere degli altri e, soprattutto, dell'importanza degli amici. Sebbene sia duro con gli altri, è un vero ragazzo dal cuore d'oro, e lo dimostra salvando la vita a una bimbo che stava per essere investito da un camion nel primo episodio della serie. Studia arti marziali con la vecchissima Genkai e sviluppa, grazie al suo aiuto, il suo colpo segreto: il Rei-Gun, che gli permette di concentrare tutta la sua energia psichica sulla punta del dito e farla esplodere al momento opportuno.

potrebbe sembrare un eufemismo (il corpo l'ha dovuto lasciare, suo malgrado, riverso sull'asfalto e circondato da alcuni noiosi passanti), ha dimostrato con il salvataggio del bambino di possedere qualcosa di buono in fondo al cuore, qualcosa che gli potrebbe permettere di tornare in vita a ritentare di guadagnarsi il Paradiso. Riuscito a reincarnarsi nel proprio corpo dopo peripezie inenarrabili, di nuovo assieme al compagno di zuffa Kuwabara e alla cara amica Keiko Yukimura (è per l'affetto che lei gli dimostra nel momento della sua morte che quest'ultimo tenta di tornare in vita) decide di formare uno squadrone anti-spiriti e combattere il male nel mondo. A partire dal terzo volume originale (e dal sesto episodio della serie TV), ha inizio finalmente la vera saga di **Yu Yu Hakusho**, saga che porterà i nostri paladini nell'aldilà alla ricerca delle leggende riguardanti i demoni e gli spiriti, e il nostro buon Yusuke a entrare nei panni di colui che, dopo aver già avuto un'esperienza ultraterrena, è in grado di percepire con i propri sensi umani tutto ciò che di soprannaturale attraversa la superficie terrestre. A completare il famigerato gruppo di ghost busters delle tenebre si uniranno, solo in seguito, una vecchia esperta di arti marziali di nome Genkai, una spiritella che fungerà da tramite tra l'aldilà e l'aldiqua, la tenera Botan, uno spirito-volpe assessuato di nome Kurama e un immortale, Hieh. Durante la narrazione, i nostri eroi dovranno vedersela con potenti e tremendi avversari che sapranno, di volta in volta, metterli in difficoltà permettendo loro, comunque, di crescere nella conoscenza e nella comprensione degli immensi poteri che possiedono. Effetti speciali di ogni genere si fondono alle più classiche 'maniere forti' nei combattimenti più incredibili che si siano mai visti nella storia del fumetto giapponese (degna di **Dragon Ball** è la scena in cui un tremendo avversario, dopo aver messo alle strette Yusuke, lo immobilizza e, con una freddezza degna di **JoJo**, gli frattura tranquillamente un braccio tra le grida e i gemiti della vittima): **Yu Yu Hakusho** non dà ai suoi lettori un solo attimo di respiro costringendoli, il più delle volte, ad attendere con ansia di poter leggere il prosieguo della vicenda. Nel finale, infine, l'autore Toshihiko Togashi narra il tremendo e feroce duello tra i cinque eroi e il crudele signore delle tenebre... Dark Angel, l'angelo oscuro. La spunteranno i nostri eroi? Riusciranno a uscire vivi da una guerra che, nel più rodato stile manga, contrappone cinque guerrieri a un intero popolo maligno? La risposta è sì... Sebbene, però, con qualche importante perdita, i prodi difensori della Terra salveranno il destino della razza umana sconfiggendo il male e ricacciandolo nei più profondi recessi degli inferi. Vero e proprio successo multimediale, **Yu Yu Hakusho**

vanta una vastissima schiera di prodotti che vanno dagli indumenti intimi ai cd musicali, dagli episodi OAV pubblicati per il solo mercato Home Video ai film cinematografici e agli speciali televisivi. Oltre alla serie televisiva regolare, presentata al ritmo di un episodio alla settimana e conclusasi nel 1994 con il 112°, la Toei Animation, in collaborazione con la Shueisha, lo Studio Pierrot (responsabile delle animazioni della serie per il piccolo schermo) e lo stesso Togashi, ha prodotto una serie completa di OAV destinata alla distribuzione libraria, uno stupendo film animato apparso nelle sale cinematografiche nel dicembre del 1993 e, solo in seguito (11 febbraio del 1994), per il mercato Home Video, e due strabilianti special della durata di 22 minuti presentati in occasione degli importantissimi eventi animati semestrali organizzati dalla Toei, i Toei Anime Fest e i Manga Matsuri (organizzati, questi, in collaborazione con la Shueisha). **Yu Yu Hakusho - Ankokubujitsukai no Sho** (Il capitolo del torneo delle arti marziali oscure), uscito il 21 settembre del 1994, è il primo di una serie di OAV destinata ad approfondire gli avvenimenti narrati nel manga e nella serie TV. nei quattro episodi di trenta minuti di cui si compone la serie, realizzata su richiesta della Pony Canyon, Yusuke e compagnia devono scontrarsi su un'isola contro fortissimi lottatori provenienti da ogni parte del mondo, tra i quali, però, si nasconde qualcuno che oltre alle propria abilità, sembra aver fatto un patto col demonio... Il Black Black Club, gruppo di fedelissimi servitori del Maligno, organizza ogni anno un massacro camuffato da torneo, durante il quale tutti i loro migliori combattenti, suddivisi in squadre di cinque, tentano di uccidere una squadra speciale invitata e rigorosamente obbligata a rispondere, composta da personaggi che, nell'anno trascorso, hanno dato più fastidio al mondo dei demoni di chiunque altro. La buona Genkai, vecchietta dagli strabilianti poteri e maestra d'arti marziali di Yusuke, accompagna il gruppo fungendo da tramite tra i nostri eroi e il mondo di Buddha. In **Yu Yu Hakusho - Meikai Shito Han; Honoo No Kizuna**, sicuramente il migliore dei due film cinematografici dedicati alle peripezie di Yusuke and Co. (di cui abbiamo parlato nel numero 43 di **Kappa Magazine** all'interno della rubrica **Kappa Vox**), ritroviamo i nostri eroi alle prese con un grave pericolo che potrebbe mettere a repentaglio l'esistenza stessa del mondo degli spiriti e degli uomini. Yusuke, coadiuvato dagli immancabili Hieh, Kurama e Kuwabara, combatterà senza tregua contro il potente Yah Kumo, spirito di elevato livello intenzionato a impossessarsi del mondo, e i suoi servitori Kayi Kiy, un mostro umanoide grosso e stupido, Majiyarih, una bellissima strega, Ray Gou, un possente spirito combattente, e Kuro Nue, una mascolina guerriera armata di una pericolosissima falce collegata a un'elsa tramite un robusto cavo d'acciaio. Nei 90 minuti della durata del film, continui colpi di scena e combattimenti all'ultimo sangue degni dello spirito orrorifico di cui il manga è impregnato tengono viva l'attenzione del lettore, facendosi apprezzare anche per l'ottimo lavoro di chara design e d'animazione svolto, anche in questa occasione, dallo Studio Pierrot. **Yu Yu Hakusho** si presenta, quindi, in definitiva come un ottimo prodotto che non manca di sviluppare i temi classici delle serie avventurose alla **Saint Seiya** (o alla **B'TX**, per citare l'ultima opera del maestro del genere di combattimenti, Masami Kurumada), riuscendo a creare dalla mescolanza di generi diversi (horror, splatter, humour nero e commedia fantastica) un intreccio molto originale e mai scontato che deve la sua fortuna anche e soprattutto a una schiera di simpaticissimi personaggi che hanno saputo entrare in pochissimo tempo nel cuore dei fan del Giappone e, speriamo presto, del resto del mondo. E non è certo un caso se il risultato di tanto sforzo creativo è la nascita di una delle serie più amate degli ultimi otto anni.

# OTAKU 100%

Chi abbiamo tra le nostre fila, questo mese? Direttamente da **Yattaman**, quella vipera di **Miss Dronio**, egregiamente interpretata da **Ilaria Tomasini** di Roma grazie ai prodigi della computer grafica! Visto che sei una Time-Bokan-fan, sarai felice di sapere che è in arrivo il dossier sulle macchine del tempo della Tatsunoko! Ciao! Infine, per amor di precisione, informo la Kappautenza che l'**Otaku 100%** apparso in **Kappa** 51 su una spalla di zio **Gundam** era **Felice Riccardi** di Cremona, giustamente indignato per le pulsioni surfistiche di Gino la Kozza. E voi? Spedite i vostri otakuismi e/o altro a: **La Rubrikappa, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**

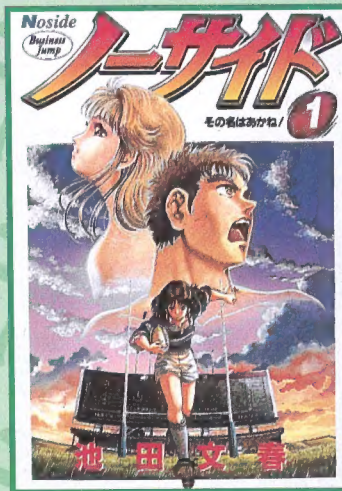
## TOP TEN STAR COMICS manga Luglio 1996

1 • Dragon Ball 34
2 • Dragon Ball 35
3 • Neverland (Ranma 1/2) 40
4 • Sailor Moon 14
5 • Techno (Cyber Blue) 27
6 • Kappa Magazine 49
7 • Action (JoJo) 33
8 • Mitico (Lupin III) 26
9 • Starlight (City Hunter) 46
10 • Young 26

Cari mortadelloni, vi giungano i miei più sinceri cotechini con le lenticchie. Un po' in anticipo? Fa lo stesso, via. Tanto, ormai, bisogna prepararsi alle abbuff(on)ate natalizie. E già che ci siamo, abbuff(on)iamoci anche di squirquilizie nippostike, sempre che il mese di magra animistika in cui scrivo me lo permetta. Dopo l'exploit (salute!) estivo, infatti, c'è un po' di rallentamento di produzione, ma aspettiamo fiduciosi.

Ci salva, però, il mondo del fumetto, che qual cartacea macchina del tempo riporta i nostalgici a diversi anni fa. E' tornato **Yokai Ningen Bem**! Vi ricordate quella serie orrorifica i cui protagonisti erano un uomo (Bem), una donna (Bera) e un ragazzino (Bero) sempre alle prese con creature allucinoidi (non che loro fossero da meno)? Proprio quella! Rinnovato nella grafica, permette all'aspetto dei personaggi di risultare un po' più gradevole della versione classica, anche se quando i due masculi si trasformano, tutto torna cerebro-bi-lobato come ai vecchi tempi. Un grazie alla Enix e ai relativi autori, Mai Tsurugina e Naoto Tsushima.

Yokai Ningen Bem © Tsugurina/Tsushima/Enix

E ora, per la sezione Chi l'ha visto?, la nostra Agenzia Talpa & Co. è andata alla ricerca di un personaggio di cui tanti conoscono l'operato, ma non il nome. In molti si erano accorti che dopo *Video Girl Ai*, le retinature di Katsura non sono più state le stesse: sempre di buon livello, è chiaro, ma mancava quel 'qualcosa in più' che creava l'atmosfera. A molti era sorto il dubbio che un collaboratore katsuriano se ne fosse andato per disaccordi con l'autore, mentre in realtà... stava diventando autore lui stesso! E ritroviamo così Fumiharu Ikeda (questo è lo suo nome) alle prese con **No Side**, un manga sport-romantico tutto suo. Si tratta di una serie un po' bizzarra, in cui un giovane giocatore di rugby muore per uno stupido incidente durante una partita, e il cui 'fantasma' ottiene il permesso di reincarnarsi nel corpo di una ragazza in coma irreversibile; i disegni non richiamano in particolar modo quelli di Katsura (tendono leggermente - molto leggermente - più al realistico), ma i retini, gli abiti, le decorazioni, i capelli e le espressioni dei personaggi sono proprio quelli di *Video Girl Ai*! E' molto strano vedere lo stile di un autore 'splittato' in due: da un lato, i disegni di Katsura, dall'altro i virtuosismi di Ikeda. E l'ideatore dei soggetti dove sarà finito? Ahr ahr ahr! Scherzo...

Dovremmo iniziare ad aprire una parentesi dedicata ai radiodrammi tratti da fumetti, dato che ultimamente ne vengono prodotti in quantità superiore ai cartoni animati. Per quale motivo? Posso avanzare un'ipotesi: basta una manciata di doppiatori, qualche base musicale e due o tre effetti sonori per rendere bene l'idea, invece di mobilitare decine di animatori, coloristi e così via. Pensate che hanno avuto il coraggio di radiodrammare addirittura **Slayers**, il fumetto fantasy di cui sta giungendo la versione animata anche in Italia! E se

Yami no Purple Eye© Shinohara/Shogakukan

apriamo la parentesi dedicata ai radiodrammi, perché non farlo anche con i telefilm? Abbiamo visto un paio di mesi fa che Hen ne ha generato uno: avreste potuto pensare a un caso sporadico, a un'operazione nata in conseguenza alla 'piccantezza tematica'... E invece no! *Hen* è, tutto sommato, una storia d'amore dalle tinte molto forti, e lo è anche il nuovo (anche se ormai si sarà concluso) telefilm: si intitola Yami no Purple Eye, ed è tratto dall'omonimo manga di Chie Shinohara. Uno shojo manga moderno, che non si basa solo su evanescenti vignette floreali, ma anche su un intreccio che tiene in considerazione la parte romantica solo come filo conduttore, dato che l'atmosfera è palesemente horror, con tanto di leopardessa mannara che sbrana aggressori a destra e a manca!
Urka, lo spazio termina! Soluzione all'**Otakuiz** del mese scorso! Il super-eroe Horamar appare in Hurricane Polimar, ed è - per la precisione - quel babbeo di Kuruma "Sherlock Holmes Junior", il detective per cui Takeshi lavora, che sogna di ottenere i poteri metamorfici del vero protagonista tramite un elmetto... ricavato da un secchio! Arrivedòòrci!

**Il vostro sempreumido Kappa**

# OTAKUIZ

Difficilissimo! Dove avete visto questo robottone sparacchiante? Non ce la farete mai (ve lo posso garantire)!

# TV color

Il nostro ***TV Color*** è pronto ad annunciare una nuova anteprima. Sono molti i cartoni animati che ci faranno dimenticare un anno di magra, primo fra tutti **The Slayers**, l'entusiasmante avventura di una bellissima maga e di un impetuoso spadaccino rinchiusi in un labirinto di paura e di tenebre! Lungo una strada che si attorciglia nel folto della foresta alcuni banditi aggrediscono una ragazza di nome Reena che, sicura della propria spada e dei propri poteri magici, non si lascia per nulla spaventare. La battaglia viene però evitata grazie all'intervento dell'impetuoso Gaudy che scaccia i malviventi costringendoli ad abbandonare cavalli e bottino. Superato l'iniziale disappunto - quando Gaudy realizza che Reena è soltanto una ragazza come tutte le altre e non, come si figurava lui, una bellissima e nobile fanciulla - i due riprendono insieme il viaggio. Raggiunto uno squallido agglomerato di casupole definito 'il paese dei senz'anima', Reena cerca di vendere i tesori persi dai banditi in fuga, ma il suo tentativo di realizzare un guadagno esageratamente alto scatena l'ira di Saltandis, un commerciante locale, che giura di accapparrarsi i cimeli a ogni costo. L'idea di rubare il bottino è illuminata dalla stella che aiuta gli audaci: Reena, infatti, è ammalata e priva dei suoi poteri magici. Lei e Gaudy vengono così messi alle strette dai malvagi soldati di Saltandis: a strapparli al loro triste destino, giunge appena in tempo Rezo, il Monaco Rosso, che in seguito si rivelerà essere uno dei leggendari Cinque Saggi. Rezo informa Gaudy e Reena che Saltandis nasconde un terribile segreto: il vecchio in realtà è un potentissimo negromante e sta cercando di far rivivere un antico potere maligno conosciuto come Satan Shabrani-Goodoo! Riusciranno i nostri due giovani eroi Reena e Gaudy a sconfiggere le forze del male e a proteggere le genti del loro regno? **The Slayers** arriverà in TV non prima del '97... Aspettatelo con impazienza: ne vale la pena!

**Nicola Bartolini Carrassi**

The Slayers © Kadokawa/TV Tokyo/SOFTX

## PIERA DEGLI SPIRITI

Romanzo a fumetti, Italia, 1996
© Toffolo/Mattioli/Kappa Srl
**Kappa, 104 pgs, lire 14.000**

I baby busters (i costituenti la cosidetta generazione X) sono sì una faccenda essenzialmente statunitense, ma non è scorretto allargarla a tutti i giovani nati nelle società occidentali fra l'inizio degli anni Sessanta e la fine degli anni Ottanta. I baby busters sono poveri (i genitori hanno in privato e nel pubblico stipulato più debiti di quanto sarebbe stato loro possibile pagare, e quindi toccherà ai figli saldare il conto), orfani (le famiglie dei loro genitori sono state disgregate dalle separazioni, dai divorzi, dalle maternità libere e consapevoli, dallo riscoprirsi gay di molti loro padri), soli (spesso l'unico compagno della loro infanzia è stato il televisore). [...] Siamo in una cittadina del Friuli, tre ragazze vivono gli ultimi scampoli di adolescenza in attesa di imboccare il viale della vita. A Piera è appena morta la nonna, una donna guida capace di recuperare l'energia per farle anche da madre e da padre; Billy incrocia le congiunzioni astrali propizie e trova amore e lavoro, e le loro inevitabile contropartite; Vic studia per un esame, confondendo ingenuamente gli ostacoli scolastici con le barriere della vita. Ci troviamo nella provincia italiana, lontani dalle balbuzienti nenie dell'hip-hop, del dub, della musica campionata. Qui si rollano ancora spinelli e quando proprio non ce la si fa più ci si buca di eroina, qui per andare a Londra non si naviga in Internet ma si prende il treno, e qui, quando Piera decide di formare il complesso delle Dinamite, non ha difficoltà a recuperare gli strumenti per suonare con le sue amiche. Sono disponibili quelli appartenuti a "Gino e i suoi Peones", un ruspante gruppo di liscio che si dice si sia dato all'elettronica. Stupisce che da un contesto così piccolo, così poco "interessante", Giovanni Mattioli e Davide Toffolo siano riusciti a ricavare una storia così intensa e grande, una di quelle storie attraverso le quali il fumetto di tanto in tanto manda eloquenti segnali di vita e di vitalità. [...] C'è, infine, un forte consumo di lacrime in **Piera degli spiriti**. Anche qui ci troviamo di fronte a un aspetto inconsueto. La commozione è stato il primo sentimento a venire campionato per essere rilanciato in dosi massicce. Ma si capisce che quelle erano lacrime che non piangevano, tutt'al più facevano piangere. Nella secchezza del fumetto di consumo, di solito, si piange poco: la convulsione degli eventi non contempla le pause per poterlo fare. In **Piera degli spiriti** è diverso, qui non si campiona, qui si vive.

***(dalla prefazione del volume)***

## NURSE ANGEL RIRIKA SOS

Magia, Giappone 1996
© Ikeno/Akimoto/Shueisha
**Shueisha, 192 pgs, ¥ 390**

In piena *sailor mania* dilagante, ogni casa editrice nipponica annovera nel proprio catalogo almeno un titolo dedicato a giovani maghette combattenti. Dalla famosa mano di Koi Ikeno (autrice di ***Tokimeki Tonight***, da noi meglio conosciuto come *Ransie la strega*), che disegna su testi di Yasushi Akimoto, nasce così **Ririka SOS**. Ririka frequenta il quarto anno delle elementari e possiede un magico cappello da infermiera in grado di trasformarla nell'eroina Nurse Angel. La combattente vestita 'all'infermiera' combatte contro Buros, il malvagio sovrano di Darkjoker (regno situato in una dimensione parallela alla nostra) I poteri di Ririka le sono stati donati dalla regina di Queen Earth, Helena, decisa a sconfiggere il malvagio nemico. Dal punto di vista del disegno non c'è nulla da contestare (anche se il tratto è a volte un po' infantile), ma la storia non arriva alla sufficienza e neanche il lancio della serie animata ha giovato al titolo di Shueisha. Un buco nell'acqua. **AP**

## GOKINJO MONOGATARI

Soap Opera, Giappone 1996
© Yawaza/Shueisha
**Shueisha, 200 pgs, ¥ 390**

Il plot non ha nessuna importanza. Il segno non guarda al passato, a dimostrazione che uno shojo manga non può ignorare le influenze delle autrici degli anni Ottanta. Il quotidiano che ritroviamo in **Gokinjo Monogatari** sembra uscire da una pellicola del nuovo cinema britannico, edulcorato dagli eccessi di Boyliana natura, ma esplosivo e divertito, dal tempo narrativo trascinante. Ai Yazawa è una sorpresa, la più piacevole di questi anni, e i suoi personaggi sembrano immortalati da grandangoli deformanti. Eppure la storia è sostanzialmente un melò giocato tra due amici d'infanzia e qualche coetaneo, ambientato ai giorni nostri, ma vicino alle atmosfere americane dei gelatinosi anni Cinquanta, intriso da una buona dose di glamour e di tanto funky. La riscoperta degli anni Settanta ha contagiato anche gli autori di fumetti, che ritrovano l'amore sussurrato, i montgomery e le zeppe trampolate, le moto truccate e i cuori trafitti. Un manga controllatissimo, dove i passaggi tra umorismo e lirismo sono fin troppo compiaciuti, ma che ha saputo avvicinare i ragazzi a un genere narrativo spesso vittima di un sessismo ribaltato. Forse Mikako Koda trascinerà in eterno la sua relazione platonica con Tsutomu Yamaguchi, permettendo alla scuola per stilisti che frequenta di invadere fin troppo la sfera del privato, ma l'autrice sa come condurre il gioco saltellando tra i piccoli e grandi spostamenti del cuore. Un vero peccato che l'Italia non sia ancora pronta ad apprezzare un'opera di animo indipendente come questa, seppur prodotta da una major come Shueisha. **MDG**

## LUPIN III - VIAGGIO NEL PERICOLO

Lupin Ansatsu Shirei
Azione, Giappone, 1993
© 1993 Monkey Punch/NTV/TMS
**Medusa, 85 min, lire 29.900**

Colpo di spugna con il passato: il testimone di **Lupin III** passa dalle mani della *Bim Bum Bam Video* (Fininvest) alla *AnimAction* (Medusa Distribuzione), permettendo ai film del nostro ladro gentiluomo di non subire stagliuzzamenti; ad assicurarcelo è l'indicazione «Versione integrale - Non indicata per il pubblico infantile» riportata sul retro della videocassetta. Un piccolo passo avanti, ma qualche problemino c'è ancora, e di carattere filologico, per di più. Partiamo dall'inizio. Sparita la canzoncina ***L'incorreggibile Lupin*** e il mix di immagini relative alla serie TV, resta, per la gioia di ogni appassionato, la canzone originale; purtroppo, per eliminare quei pochi secondi di pellicola in cui apparivano le titolazioni nipponiche, sono state inserite varie scene del film, mostrandoci alcune sequenze clou che avremmo preferito affrontare, ignari e candidi come gigli, durante la visione del medesimo. Il peggio accade però nella sigla finale, che in originale fa parte integrante della storia (è il vero e proprio epilogo!), ma che qui è stata eliminata per far sparire le solite scrittine giapponesi... Disastro! E dire che l'adattamento è più che discreto - né superiore, né inferiore ai precedenti -, i doppiatori sono sempre i soliti (ma sentiamo un po' di nostalgia per la 'vecchia' voce di Zazà) e le scenette sexy di Fujiko - molto all'acqua di rose, in questo caso - non hanno effettivamente subito censure. Peccato, poteva andare meglio. Per quanto riguarda il film in sé - in realtà uno special televisivo del '93 -, vediamo una caratterizzazione grafica che fa sembrare i personaggi più giovani del solito, assistiamo al dramma del povero Zenigata a cui viene tolto l'incarico della cattura di Lupin, apprendiamo di un vago progetto del nostro ladruncolo di andare in pensione e scopriamo il grave errore che Jigen ha commesso nel passato. Oltre a questo, rimarrete particolarmente sorpresi quando Lupin darà della 'cicciolina' a Fujiko. Ci chiediamo in che senso. **AB**

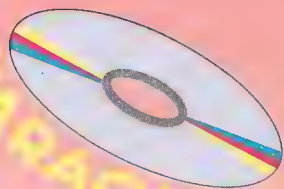
## SOS! TOKYO METRO EXPLORERS

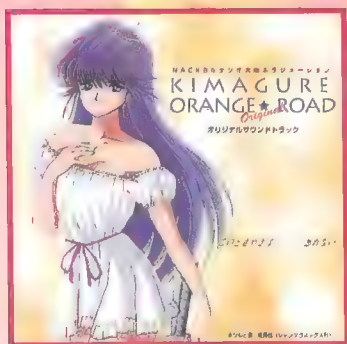
Azione, Giappone, 1993
© 1996 Mash Room
**Kodansha, 256 pgs, ¥ 1.200**

Come era già accaduto con la prima antologia di racconti (***Kanojo no Omoide...***, pubblicata in Italia dalle Edizioni Star Comics con il titolo **Memorie**), è la short story d'apertura a dare il titolo a questo nuovo volume di Katsuhiro Otomo. Artista estremamente versatile, considerato un maestro dalla critica internazionale ma osteggiato dai fan per il suo stile troppo occidentale, il papà di ***Akira*** ci mostra il suo passato, che annovera storie di samurai dal vago sapore europeo (**Night Flames**), strip vagamente umoristiche (**Gleanings**) e addirittura uno shojo manga (**High School Daze**)! Esperienze diversissime tra loro che non hanno però il sapore della sperimentazione tanto cara a Otomo: l'autore non sembra rapportarsi ai generi narrativi che indaga, preferendo indossare maschere sempre diverse in un inutile carnevale a fumetti. Elaborate tra la fine degli anni settanta e l'inizio degli anni ottanta, questi capricci editoriali mettono a nudo Otomo evidenziando i suoi limiti, ma anche le sue doti narrative: gli impavidi Goonies metropolitani di **SOS! Tokyo Metro Explorers** ci trascinano nei sotterranei della metropoli giapponese lungo inesplorati territori di confine, mentre **The old-timer of sun burgs hill** [illegible] magicamente nel vecchio west dei pionieri. Il fatto che Otomo non permetta [illegible] all'estero la dice lunga sulla qualità dell'opera, che si chiude con altri cinque raccon[illegible] la fantascienza e il soprannaturale (**Run**, **Speed**, **Cats head home at dawn**, **Visitors** e **Sukiyaki**). Giunta a uno stallo la serie in cantiere con Jodorowsky, oggi Otomo non [illegible] l'animazione. Speriamo che si riprenda al più presto. **MDG**

## STREET FIGHTER II ANIMATED

Videogame, Giappone, 1994
© 1994 Capcom Co.Ltd
**Manga Video/Poligram**
**100 min, lire 39.900**

La Manga Video sbarca in Italia forte della distribuzione Polygram e - oltre ad alcune riedizioni - ci propone in videocassetta il film animato di **Street Fighter II**. La trama è scontata, ma da un 'picchiaduro' ci si aspetta che i personaggi combattano. L'organizzazione criminale Shadowloo è capeggiata dal perfido Bison, che vuole assoggettare a sé tutti i più famosi *street fighter* per la conquista del mondo, ma l'agente dell'Interpol Chun Lee e il capitano Guile della US Army si schierano contro il malvagio dittatore. Bison cattura Ken Master e gli fa il lavaggio del cervello per metterlo contro Ryu, suo amico e compagno di allenamenti. Il film è animato straordinariamente e i personaggi sono caratterizzati alla perfezione, ma l'adattamento italiano è a dir poco discutibile: deprecabile la scelta di [illegible]ente la colonna sonora [illegible]ese con [illegible] di motivi e canzoni [illegible] terribile l'ad[illegible] dei testi che risu[illegible] letterale dei colpi se[illegible] versione del videogioco sono sempre stati in inglese e in giapponese! [illegible] eccessivo di parolac[illegible], è poco adatto [illegible] dell'anime. Inspiegabile è anche il fatto che il film sia vietato ai minori di quattordici anni: p[illegible] Manga Video ha pensato di adottare gli stessi [illegible] vigono in Inghilterra. [illegible] rinuncia[illegible] tecnica del prodotto), ma [illegible] di più: risparmiate i vostri soldi per titoli certamente più allettanti o per qualche partita in più in sala giochi. **AP**

**Rubrica a cura di**
**FILIPPO SANDRI**

**Victor Entertainment**
**KIMAGURE ORANGE ROAD ORIGINAL**
**© Izumi Matsumoto/Shueisha**

Se avete apprezzato le voce della giovane **Tomo Sakurai**, potrete cogliere l'occasione di ritrovarla nel suo ultimo album intitolato CHERRY (VICL-762 - 3000 yen), uscito in Giappone lo scorso aprile.

Il rinnovato interesse nei confronti di **Orange Road** che sembra aver colpito i produttori giapponesi negli ultimi tempi non si limita a film e cd rom (di cui abbiamo ampiamente parlato in **Kappa** 50), ma sembra voler influenzare il maggior numero di media possibili. L'8 ottobre 1995 prende infatti il via un ciclo di trasmissioni radiofoniche che attraverso alcune delle più famose stazioni giapponesi diffondono via etere le nuove avventure della 'strada delle arance' e che si protraggono fino al 6 aprile 1996. L'iniziativa riscuote grande successo, e la Victor produce ben 5 CD-Cinema che raccolgono i drama delle nuove avventure oltre ad un compact disc contenente la soundtrack completa degli episodi e a un mini cd che presenta i due brani principali. Anche in campo musicale, quindi, **Orange Road** sembra voler far parlare ancora di sé.

**Kimagure Orange Road ORIGINAL**
**Cd single (VIDL-10709) - ¥ 1000**

Uscito a Novembre, **Kimagure Orange Road Original Cd Single** ci propone due canzoni : **Koyoi Rendez-vouz** (Questa sera ci incontreremo), sigla iniziale delle trasmissioni radiofoniche, e **Rainy Park**, un image song ispirata alla serie. Entrambi i brani sono eseguiti da Tomo Sakurai, giovane vocalist già conosciuta per aver prestato la voce a Mylene Jenius, protagonista della serie televisiva Macross 7; la sua interpretazione calda ed elegante risulta piacevole e riesce a creare atmosfere suggestive; in particolare, **Rainy Park** sembra rientrare nella tradizione musicale di **KOR**. Completano il mini cd le relative versioni karaoke arrivando così a 4 tracce per un totale di 15 minuti e 59 secondi.

**Kimagure Orange Road ORIGINAL**
**Original Soundtrack (VICL-712) - ¥ 3000**

A fine gennaio esce invece, dopo tre mesi di lavorazione, il compact disc **Kimagure Orange Road Original - Original Soundtrack**. Sottotitolato **Kono tokimeki wa...wasurenai** (Non dimenticare queste emozioni), il disco contiene 22 tracce (52 minuti e 38 secondi), di cui 4 sono canzoni e 18 brani strumentali. Oltre alle già citate **Koyoi Rendez-vouz** (tr. 1) e **Rainy Park** (tr. 22), troviamo ora anche la sigla finale **Shinken Nimotto** (Sempre più serio, tr. 8) e una canzone inedita dal titolo **Kimamani Happiness** (Felicità capricciosa, tr. 15). **Shinken**

## Koyoi Rendez-vous
**(Questa sera ci incontreremo)**
**Parole di Toshiro Izumi**
**Arrangiamenti di Tsutomo Nakayama**
**Voce di Tomo Sakurai**

Tookukara mitsumeteruno/Shirankao wazatoshitene/Kizukumade munenookude/Hooenjaoo/I will be with you, my love tonight/Mekubase shitakedo/Chotto nibuine/Kiraini naruyo/Yakusokuno suteeshone/Isogiashi onajipeesu/Megaaeba sonoshunkan/Nazeka shiawase/I will be with you, my love tonight/Hitomide hanasoo/Daremo shiranai/Himitsuno yooni/Pyuanakimochi tsutaeteyo/Uketometeageru/Yozoranorandevu tanoshikuyaresoo/Koyoinowatashio yumenimiteiiyo/Itsudatte mitsumeteruno/Shirankao wazatoshitene/Anatanara mierukamone/Hontonokokoro/I will be with you, my love tonight/Hitomide Hanasoo/Volume otoshita/Telebino yooni/Daremo shiranai/Himitsuno yooni/Volume otoshita/Telebino yooni/My love, Iwill be with you/Hitomide Hanasoo/Daremo shiranai/Himitsuno yooni.

**Ti guardo da lontano/Facendo finta di non conoscerti/Fino a quando te ne accorgerai/Allora terrò il mio sorriso dentro il mio cuore/I will be with you/My love tonight/Ti ho fatto un cenno con gli occhi/Ma tu non vuoi capire/Ti detesto/Verso la stazione dove ci siamo dati appuntamento/Con passi affrettati allo stesso ritmo/Quando si incrociano gli occhi, in quell'attimo/Non so perché ma sono felice/ I will be with you/My love tonight/Parleremo con gli occhi/Come se si trattasse di un segreto/Che non conosce nessuno/Fammi conoscere i tuoi sentimenti più puri/Li accetterò/Un rendez-vous nel cielo della notte/Ho l'impressione che ci divertiremo/Puoi anche sognarmi/Come mi vedi stasera/Ti guardo sempre/Facendo finta di non conoscerti/Forse tu potrai vedere/Il mio vero sentimento/I will be with you/My love tonight/Parleremo con gli occhi/Come se fossimo davanti a una televisione/Con il volume abbassato/Come se fosse un segreto/Che non conosce nessuno/Come se fosse una televisione/Con il volume abbassato/My love/I will be with you/Parleremo con gli occhi/Come se fosse un segreto/Che non conosce nessuno.**

## Rainy Park
**Parole e musica di Hosona**
**Arrangiamenti di Arai Akino**
**Voce di Tomo Sakurai**

Madokiwanosekide earl gray/Taikutsuna nichiyoobi/Ikibanonai shisenwa/Machinamio suberu/Nakisoonakaoo shite/Tchitsukusu onnanoko/Akaikasao tsutawaru/Shitsukuga namidano kawarini hikaru/Ah-matsuhitomo

**Nimotto** risulta senza dubbio il brano più anomalo del disco, una sorta di rap a due voci che si esibiscono in una lunghissima chiacchierata (quasi 5 minuti) a serrato ritmo di musica, mentre la vivace e briosa **Kimamani Happiness**, caratterizzata dalla giovane voce di Yuka, risulta simpatica ma non strepitosa. Sul versante strumentale troviamo una buona varietà musicale, passando dal melodico all'agitato, con l'unica pecca di non eccellere mai, rischiando così talvolta di cadere nell'anonimato. La colonna sonora tende a distaccarsi dalla vena jazz da cui era caratterizzata in passato, senza però abbandonarla, ma confinandola in alcuni brani che ne esaltano al massimo la carica musicale, come **Chotto Tea Time** (Breve pausa per il tè, tr. 7) e **Abunai Koi no Lesson One** (Una prima lezione d'amore pericolosa, tr. 13). Tra gli strumenti utilizzati, assieme all'immancabile sassofono, fa curiosamente comparsa l'armonica a bocca, protagonista di alcuni brani come **Yume Iro Memory** (Un ricordo di sogno, tr 5). Da sottolineare infine il libricino accompagnatore, un pieghevole a fisarmonica di ben 12 pagine a colori illustrate con alcune tra le più belle copertine del manga; non mancano ovviamente i testi dei quattro brani vocali e le informazioni di rito. Nel complesso, un disco che non farà storia, ma che resta tuttavia gradevole e interessante, specialmente per tutti i fan di questa stupenda serie.

inakunatta/Imanowatashiniwa/Soo konnakookeimo/Sukoshiurayamashii/Nuretahodo ono nioi/Sutekkigawano kasa/Nandaka setsunaihodo/Machinamiga kirei/Shoouindoowokazaru/Moo Harunowanpiisu/Watashihitori monokuro/Kisetsuni torinokosareteshimatta/Nee/Konomamaja ikenaiyo/Shinkokyuuoshite/Soo anohanao minna/Katte kaerookana/Ryoote ippaini.

**In quel punto accanto alla finestra Earl Gray/La domenica trascorre noiosa/Gli sguardi che non sanno dove andare/Scivolano lungo le case in fila sulla strada/E con il viso sul punto di scoppiare in lacrime/Una ragazza è lì immobile/Le gocce cadono giù dall'ombrello rosso/E brillano al posto delle lacrime/Ah, non ho più nessuno da aspettare/Ora per me/Sì, suscita un po' d'invidia/Anche questa vista/Il profumo della strada pavimentata/L'ombrello usato al posto del bastone/Non so perché, ma quelle case tutte in fila/Sono talmente belle da farmi sentire languida/Già posso vedere gli abiti per la primavera/Esposti nelle vetrine/Solo io sono monocroma/Sono rimasta indietro con le stagioni/Ascolta, non va bene rimanere così/Devi respirare a pieni polmoni/Sì, tutti quei fiori/Li comprerò tutti/Portandoli a casa a braccia piene.**

**FS**

WHAT DO YOU WANT FROM ME?

# DICEMBRE

### KAPPA MAGAZINE 54
17x24, 128 pp, b/n e col., lire 6.000

Festeggiamo il Natale su **Kappa** con l'episodio Santa Claus, INTERAMENTE A COLORI, divertentissimo e autoconclusivo! Un apparato redazionale esplosivo vi farà vedere le stelle... comete ovunque: finalmente il mega-dossier su Hirohiko "JoJo" Araki e un Karaoke da capogiro per i CD di Orange Road! News a valanghe, recensioni a bizzeffe e i soliti, divertentissimi serial **Oh, mia Dea!**, **Assembler 0X**, **Changing Fo** e **Calm Breaker** (il successo dell'anno!).

### STARLIGHT 51
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Un'altra bella ragazza, Kasumi, ha coinvolto nello scorso numero il nostro sweeper di fiducia in un caso a dir poco curioso... Ma cos'ha a che fare con **City Hunter** questa storia alla Occhi di gatto?! Kasumi si trova forse in qualche modo a vivere un'analoga vicenda? ***Un'anteprima per tutti i fan di Tsukasa Hojo: da gennaio le pagine di City Hunter raddoppiano per offrirvi tanto umorismo in più!***

### NEVERLAND 46 e 47
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

**Due nuovi numeri del quindicinale di Ranma 1/2!** Grazie all'intervento di Obaba, la terribile nonna di Shan-Pu, Ranma non sopporta più il calore: come farà a ritrasformarsi in un ragazzo? Le pillole della Fenice sono l'unico strumento in grado di curare questa ipersensibilità, ma Obaba è disposta a cederle solo a due condizioni: Ranma dovrà sposare la sua nipotina oppure sottrargliele in un leale combattimento. I veri problemi per Ranma inizieranno quando il giovane sarà sfidato dal miopissimo Mousse!

### ACTION 38
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

E finalmente ci siamo! Inizia lo SCONTRO FINALE! Sconfitto il pericolosissimo stand interdimensionale di Vanilla Ice, Jotaro e i suoi si trovano faccia a faccia con Dio Brando! Dicembre, gennaio, febbraio e marzo saranno quattro mesi di fuoco per tutti i lettori di **Action**: una battaglia all'ultimo sangue che conclude la terza serie di **JoJo** e che getta le basi per la quarta! **Impossibile perderlo!**

### TECHNO 32
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

La resa dei conti è arrivata! Dopo aver sopraffatto l'ultimo sgherro del decano Gaza, **Cyber Blue** si dirige verso la base di quest'ultimo per ucciderlo, liberare Ronnie dalla prigionia ed evitare che Gargo ottenga il potere assoluto. Il destino dell'umanità sta per compiersi: riuscirà Blue nel suo intento? ***Cyber Blue ci lascia, ma da gennaio potrete leggere il seguito di uno dei fumetti più acclamati degli ultimi anni: Ushio e Tora!***

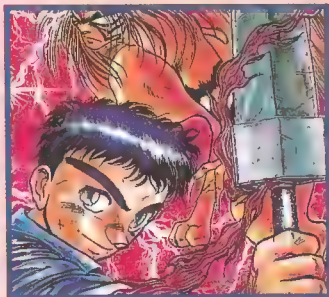
### MITICO 31
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Akira "Dragon Ball" Toriyama firma il divertente **Dr. Slump & Arale!** Nuovi disastri al Villaggio Pinguino, e le cause sono Arale e il Dr. Norimaki! Questo mese assisteremo alle prodezze della pistola che scambia le personalità, all'incredibile piano del professore per vedere le mutandine 'a Godzilla' della maestrina della scuola, alla macchina varia-dimensioni e al tappeto del tempo: **arriva dalla preistoria il piccolo Gatchan!** Gupi Gupi!

# MANGA STAR COMICS

**...e a gennaio: la rabbia dei compact**

### KEN IL GUERRIERO 1
15x21, 192 pp, b/n, lire 5.000

Mentre in televisione assistiamo agli ultimi scontri della prima serie animata, torna in edicola il mitico **Ken il guerriero** a un prezzo davvero popolare! Un'edizione in maxi-volumi (proprio come in originale) che leggerete 'alla giapponese' e che vanterà traduzioni e adattamenti nuovi di zecca. Ritroveremo il maestro di Hokuto - prodigiosa tecnica basata sui 'punti di pressione' - in un mondo stravolto dall'olocausto: nel suo continuo errare, **Ken** si troverà a combattere con **Raoul**, a rivedere **Julia**, fino a piombare nella delosata terra dei demoni... **Bronson** e **Tetsuo Hara** vi aspettano: prenotate fin d'ora la vostra copia (a gennaio potrebbe essere tardi)!

### TECHNO - USHIO E TORA 1
15x21, 128 pp, b/n, lire 3.300

E' stato il degno erede di **Ken il guerriero** ai tempi di Granata Press, e oggi è pronto a tornare grazie a **una serie assolutamente inedita!** L'eroe di Kazuhiro Fujita, da gennaio ospite su **Techno**, riuscirà finalmente a svelare il mistero che grava attorno alla madre, da sempre creduta morta! Preparatevi a tremare con ***Nebbia assassina***, primo 'nuovo' appuntamento con **Ushio e Tora!**

### YOUNG 31
15x21, 128 pp, b/n, lire 4.500

Ci siamo! E' la CONCLUSIONE di 3x3 Occhi! Quattro anni di pubblicazione trovano il loro epilogo in un episodio in cui si svelano tutti i misteri, dove si risolvono tutti i dubbi, dove ogni tassello va al suo posto! Quali speranze ci sono per Pai e Yakumo? Diverranno mai umani, ora che sanno di non poter contare su altri due triclopi? Un episodio da godersi in attesa del **Gioco di Ruolo di 3x3 Occhi!** E continua anche **Rayearth 2**, impregnato di techno-fantasy più che mai!

### DRAGON BALL 41 e 42
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Mecha Freezer e il padre sono stati sconfitti da Trunks, un **nuovo personaggio** che entrerà presto a far parte del cast fisso di **Dragon Ball**. Il mistero che lo circonda viene finalmente svelato: il ragazzo proviene dal futuro grazie alla macchina del tempo costruita dalla madre. La cosa stupefacente è che anche lui è un Saiyan e possiede addirittura il potere necessario per trasformarsi in Super Saiyan! Di chi sarà figlio? Lasciamo a voi il gusto di scoprirlo, mentre il Red Ribbon si appresta al contrattacco.

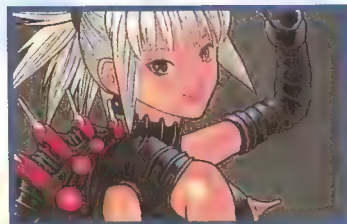
### SAILORMOON 19
15x21, S, 64 pp, b/n e col., lire 3.200

Finalmente il mistero su Chibiusa viene svelato: la ragazzina non è altri che la figlia di Re Endymion e Serenity, ossia di Bunny e Marzio, che nel trentesimo secolo governeranno Cristal Tokyo. **Sailor Moon** si ritrova così a dovere salvare la vita di se stessa futura. **In regalo il gioco di Rayearth: vesti le protagoniste del fumetto!**

### GAME OVER 1
15x21, 72 pp, b/n e col., lire 3.500

Le pellicole di stampa tardano ad arrivare, e così la rivista dei **videogiochi a fumetti** rimanda l'uscita a dicembre inoltrato: fremete nell'attesa, perché i suoi cavalli da battaglia saranno addirittura **Fatal Fury** e **Street Fighter II V!** Come se non bastasse, vi aspettano news, poster e... le esilaranti strip di **Samurai Spirit!**

### STORIE DI KAPPA 27
12x18, 192 pp, b/n, lire 5.000

Con il quattordicesimo volume di **Rough** si concludono le sofferte avventure di Ami e Keisuke! Lo straordinario manga di Mitsuru Adachi vede i nostri ragazzi a una svolta: Ami si troverà a un difficile bivio. **Albo del mese!**

### ZETMAN (volume unico)
12x18, 224 pp, b/n, lire 5.000

Ritorna Masakazu Katsura in un volume fuori collana che costituisce le basi di una nuova miniserie in onda su **Storie di Kappa** da gennaio a marzo! Se volete conoscere il supereroe giapponese **Zetman** e gustarvi l'episodio pilota di **Shadow Lady**, prenotate fin d'ora questo speciale!

# KAPPA
## - MAGAZINE -
### NUMERO CINQUANTATRE



# ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
### NUMERO CINQUANTATRE



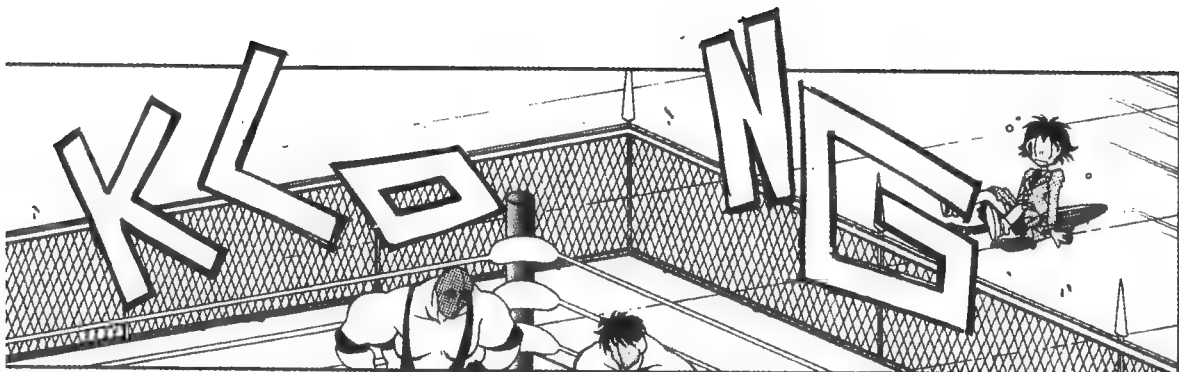
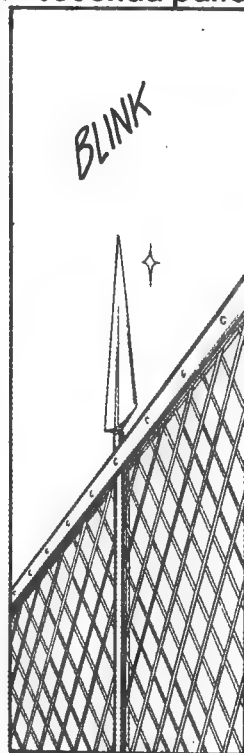
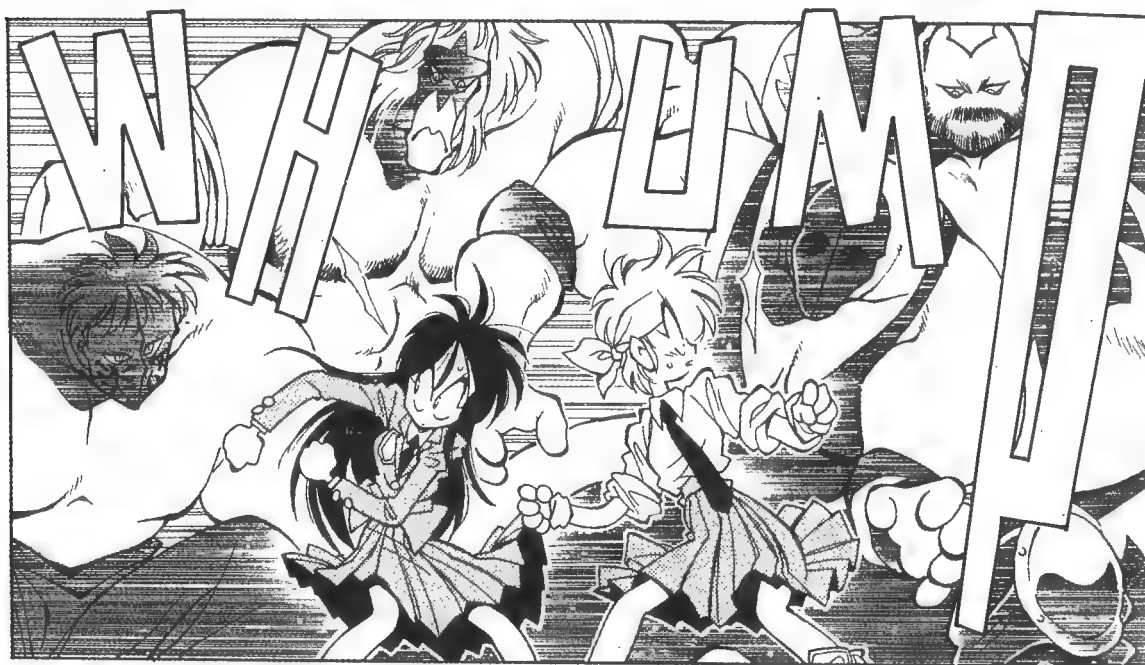
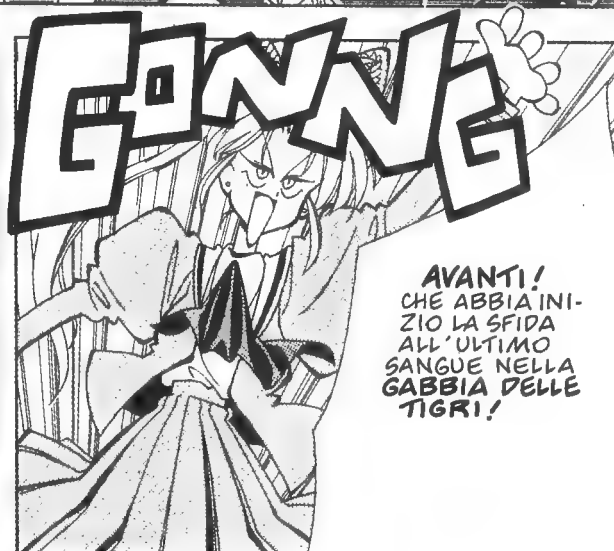

F - "F"
da Assembler OX vol. 3 - 1995
**Sentimenti di Dea** - "Kegareta Megamisama"
da Aa! Megamisama vol. 9 - 1993
**La battaglia dell'indifferenza** - "Jinginaki Tatakai, Minna Motto Nakayoku Shiteyo"
da Calm Breaker vol. 1 - 1995
**Il ritorno di Takami - Parte II** - "Takami Returns!!"
da Who is Fo!? vol. 1 - 1995

**COPERTINA:** Fo Hinata & company © Nakazaki/Kodansha
**BOX:** Kimagure Orange Road © Matsumoto/Shueisha

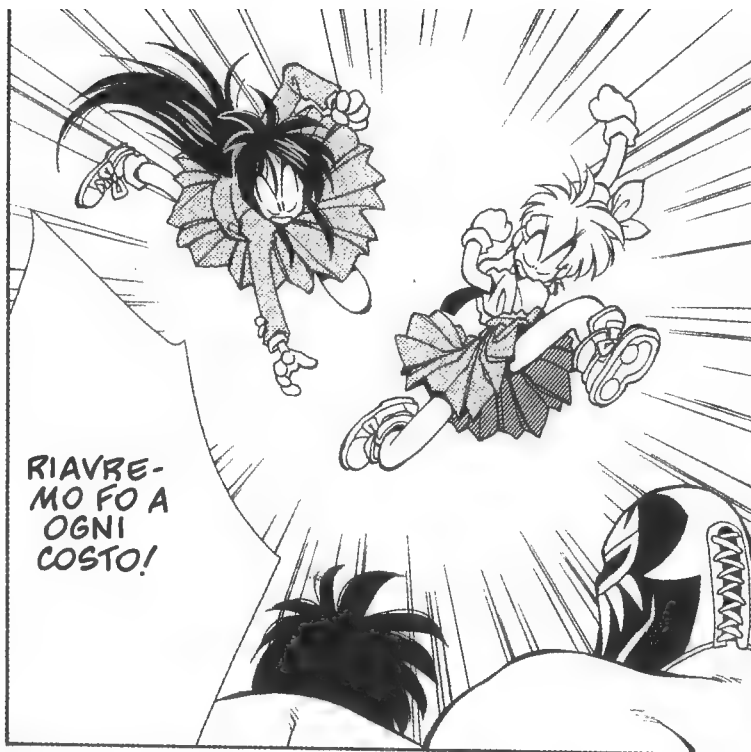
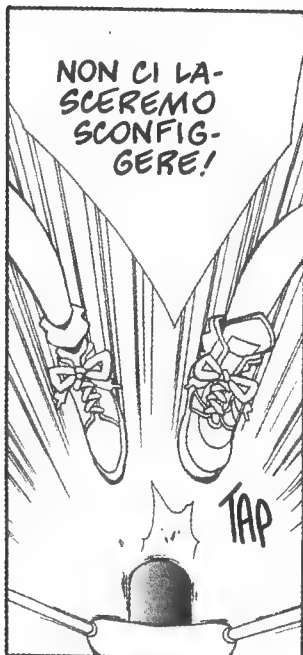
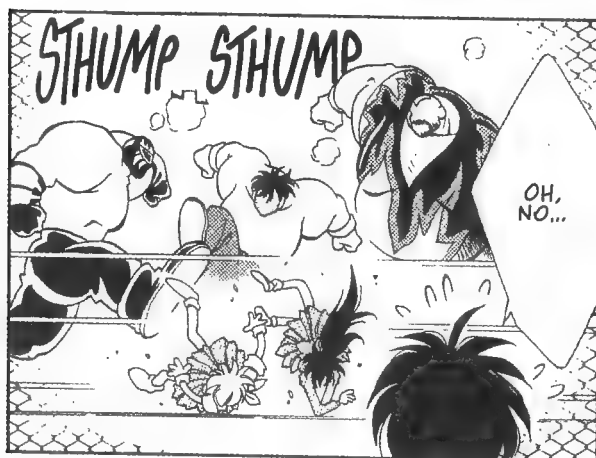

# SAILOR SOUP!

Sono trascorsi alcuni mesi da quando è iniziata l'attesissima nuova serie di **Sailor Moon** e lo sdegno, inutile sottolinearlo, è davvero tanto. Nessuno si sarebbe aspettato di assistere a una simile accozzaglia di avvenimenti senza capo né coda, e la colpa non è certo degli sceneggiatori giapponesi: per chi non se ne fosse accorto (cosa alquanto improbabile), alle regolari sequenze animate ne sono state aggiunte altre 'rubate' alle precedenti serie. Tutto questo al fine di allungare il brodo, così da rubare pubblico alla concorrenza per cinque o sei preziosi minuti in più. Per la precisione, ogni singolo episodio è stato allungato perché il programma *Game Boat* vincesse la sfida con il seguitissimo *Go Kart*. Oltre a questo, come da abitudine sono state effettuate le solite censure, cambiati i dialoghi e - cosa a dir poco assurda - un gruppo di dieci episodi è stato trasmesso in sequenza inversa. Ci troviamo di fronte a uno scempio che supera - se possibile - persino quello operato a **Orange Road** (*E' quasi magia Johnny*): nonostante **Sailor Moon** sia stata creata per un pubblico di adolescenti, come ci ha dichiarato la stessa Naoko Takeuchi in una recente intervista, la serie animata non avrebbe meritato in alcun modo un trattamento simile. Grazie agli sforzi di tanti operatori del settore (primo fra tutti Luca Raffaelli), i cartoni animati giapponesi godevano ultimamente di una considerazione più ampia, ma ora saranno nuovamente tacciati di incomprensibilità. Cosa dovremo ancora sopportare? E soprattutto, come giustificano queste scelte in casa Mediaset? Abbiamo chiesto al responsabile degli adattamenti della serie animata di commentare le accuse mosse su queste pagine, e la persona interpellata si è dimostrata disponibile al dialogo. La politica editoriale di Mediaset segue una linea molto rigorosa in fatto di adattamenti, per cui è superfluo soffermarci ora sui piccoli e grandi tagli a cui la corporation ci ha da tempo abituato, ma l'aver trasmesso alcune puntate in ordine errato pare solo un incidente involontario. Gli episodi sarebbero infatti arrivati dalla casa di produzione giapponese nell'ordine in cui sono stati trasmessi, e in Mediaset nessuno è stato purtroppo in grado di verificarne la cronologia. La serie, a detta del responsabile, sarà replicata nel pieno rispetto della sequenza originale. Vedremo... In attesa di un bel *vademecum* sulle censure di **Sailor Moon** (prossimamente se queste pagine), vi informiamo di alcune Sailor-novità che dovrebbero approdare presto su Rete 4: si inizia con uno speciale in cui Bunny e Chibiusa ripercorrono le gesta della prima serie, per continuare con gli episodi 'fuori serie' di **Sailor Moon Super S** e con l'avventura in solitario di Sailor Mercury (legata al lungometraggio cinematografico di **Super S**). Per rimanere in tema, le combattenti vestite alla marinaretta potrebbero approdare anche su queste pagine (con nomi e colpi segreti assolutamente 'originali giapponesi', tranquilli...) a primavera inoltrata: una miniserie in pochi atti è infatti uscita da qualche tempo in Giappone, e sarebbe una prelibata e succulenta 'sorpresina kinder' per la nostra rivista ammiraglia. Si tratta dell'adattamento a fumetti del film di **Sailor Moon S**, e racconta l'avventura delle nove guerriere alle prese con la principessa Kaguya, che vuole trasformare la Terra in un inferno di ghiaccio e tenebre. Dite la verità... non ve lo sareste mai aspettato, non è vero?

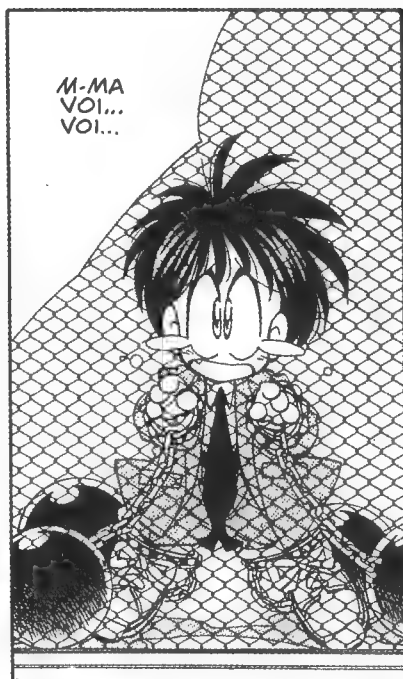
**Kappa boys**

«Quando i figli dei fanatici dell'anime giapponese si appassioneranno ai nuovi fantastici eroi provenienti da qualche altra parte del mondo, forse i loro genitori saranno capaci di non gridare allo scandalo. E di guardare, conoscere e capire.»
***Luca Raffaelli***

CHANGING FO di To Nakazaki - IL RITORNO DI TAKAMI - seconda parte

ECCO LA MIA PROPOSTA... POTRETE RIPRENDERE FO SOLO SE BATTERETE QUEI SEI!
BE; SINCERAMENTE CREDO PROPRIO CHE NON ABBIATE LA MINIMA POSSIBILITA' DI VINCERE!
WHUMP
OH, MIO DIO! LE SENPAI SONO OTTIME LOTTATRICI, MA COME POSSONO AFFRONTARE DEI PROFESSIONISTI?!
GONNG
AVANTI! CHE ABBIA INIZIO LA SFIDA ALL'ULTIMO SANGUE NELLA GABBIA DELLE TIGRI!

NON CI LA-
SCEREMO
SCONFIG-
GERE!
TAP

RIAVRE-
MO FO A
OGNI
COSTO!
HUH!
HUH!
WHAK
WHAK

TUP
HURRRK!
AHIAAAAI!
SCROK

NON DEVI PREOCCUPARTI PER NOI! CE LA FAREMO!
NON ASCOLTARE I VANEGGIAMENTI DI QUELLA TIPA!

M-MA VOI... VOI...

COME-COME? NON DOVREBBE PREOCCUPARSI? AH AH AH! VOLTATEVI, RAGAZZE, E CAPIRETE FINALMENTE COS'E' UN KNOCK OUT!

ECCO, LO SAPEVO... CI METTONO ANCHE L'ORGOGLIO IN MEZZO, ADESSO...
...NON POSSONO VINCERE... LE AMMAZZERANNO!

IN CHE SENSO?

WHAM
AAAAAH! ATTENTE! STATE ANDANDO A SBATTERE CONTRO LA RETE!

PIO PIO
SMACK
KTHUD
SE-SE-SE...
STHUD
SENPAI CHIHAYA!

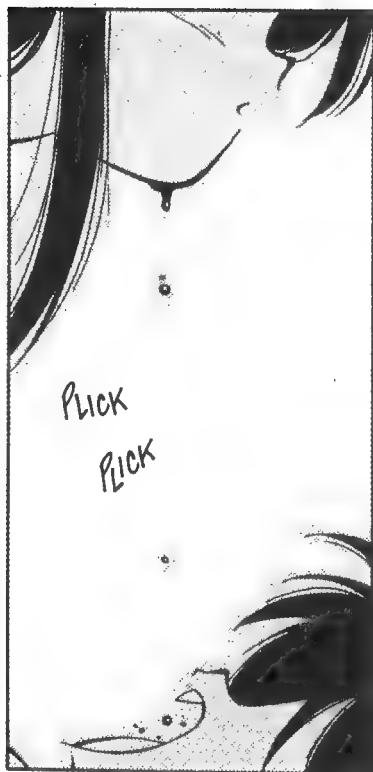
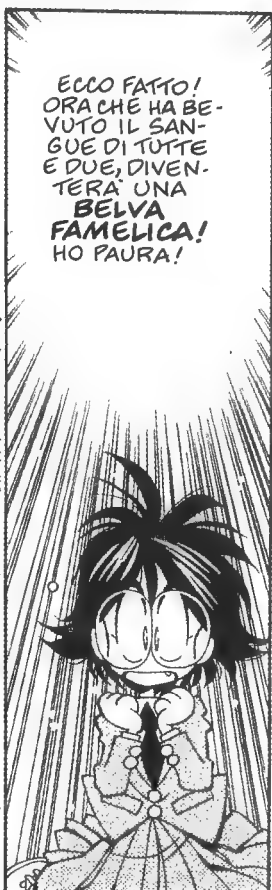
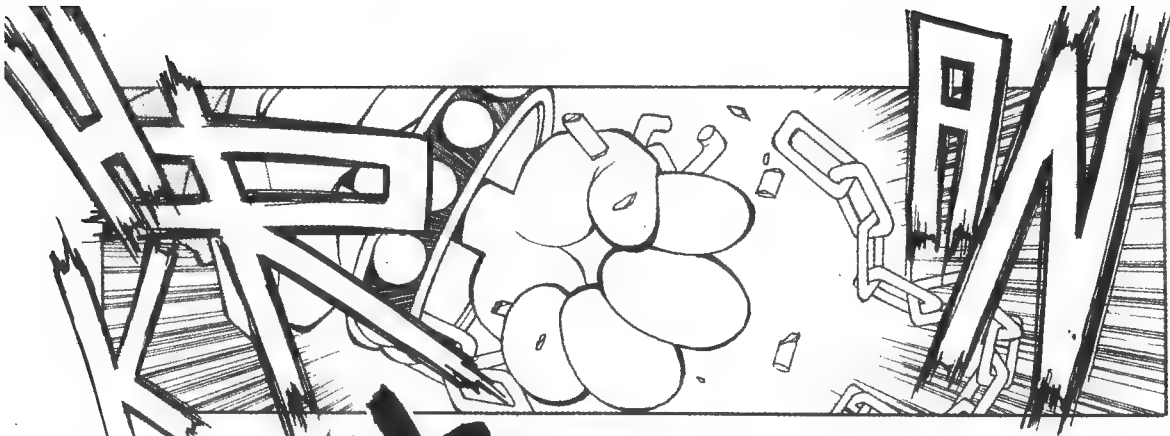
CHE SVENTOLA, RAGAZZI...
COME ERA PREVEDIBILE, CON LE NOSTRE SOLE FORZE NON CE LA FAREMO MAI!
SÌ? DIMMI!
UH?
DRIP
STHUD
SPLITCH
NON C'E' ALTRA SCELTA!
L'ALTRO FO SARA' SICURAMENTE IN GRADO DI SCONFIGGERLI TUTTI E SEI!
PLICK
PLICK

IL PRESIDENTE FO HA BEVUTO NUOVAMENTE IL SANGUE DI SENPAI CHIHAYA...
SE INGHIOTTISSE ANCHE QUELLO DI SENPAI AOI, SI TRASFORMEREBBE COME LA VOLTA SCORSA!

UUHNN...

OH? MA COSA...? FO!

MUOVITI, AOI! DA' SUBITO IL TUO SANGUE A FO!

CONTIAMO SU DI TE, FO!
V-VA BENE... NON ABBIAMO SCELTA...
DRIIP DRIIIP DRIP
PLICK PLICK
PLICK
PLICK
GLUP
STUPIDI BESTIONI! AVETE MESSO KO ANCHE IL MIO FO! COSA DOVREI FARE PER PUNIRVI? RISPONDETE!
EHM
ECCO FATTO! ORA CHE HA BEVUTO IL SANGUE DI TUTTE E DUE, DIVENTERÀ UNA BELVA FAMELICA! HO PAURA!

PAN
WHO
UH?
RUMBLE
F-FO? NON SI SARÀ MICA... TRASFORMATO DI NUOVO BEVENDO IL SANGUE DI QUELLE DUE SVAMPITE?
STA ACCADENDO DI NUOVO!
PROPRIO COME L'ALTRA VOLTA... LA SUA FORZA AUMENTA A DISMISURA, E LA SUA FEROCIA È QUELLA DI UN MOSTRO ASSETATO DI SANGUE!

KRAK
KRAK
ORA IL PRESIDENTE FO E' IN GRADO DI FARE UNA STRAGE!

E CHI DIAVOLO E' QUESTO PICCOLETTO?
NON AVRA' INTENZIONE DI ATTACCARE BRIGA CON NOI, VERO?

FLIP
FLIP
HEH!

RUMBLEEE
GRAB

TI CREDI DI ESSERE BRUCE LEE, MOCCIOSO?!
TI RIDURREMO IN BRANDELLI PICCOLISSIMI!

SMAC
AHIO!
AHIO!

WARGH!

EVVIVA! CE L'HA FATTA ANCHE STAVOLTA!
E' SEMPRE IL PIU' FORTE, AOI! LUI E' IL NOSTRO PICCOLO GRANDE FO!

CINQUE LOTTATORI PROFESSIONISTI, CAMPIONI INTERNAZIONALI RICONOSCIUTI... SCONFITTI IN UNA SOLA PAGINA!
SIGH SOB SIGH SOB
NON E' POSSIBILE!

THUD
AH!

OH, SANTO CIELO! MI ERO DIMENTICATA DI LUI! **HO LA VITTORIA IN PUGNO!**

MA DOV'ERA FINITO?

OH, CRIBBIO... **L'IMPERATORE TSUBO!** IL PIÙ POTENTE LOTTATORE DEL MONDO!

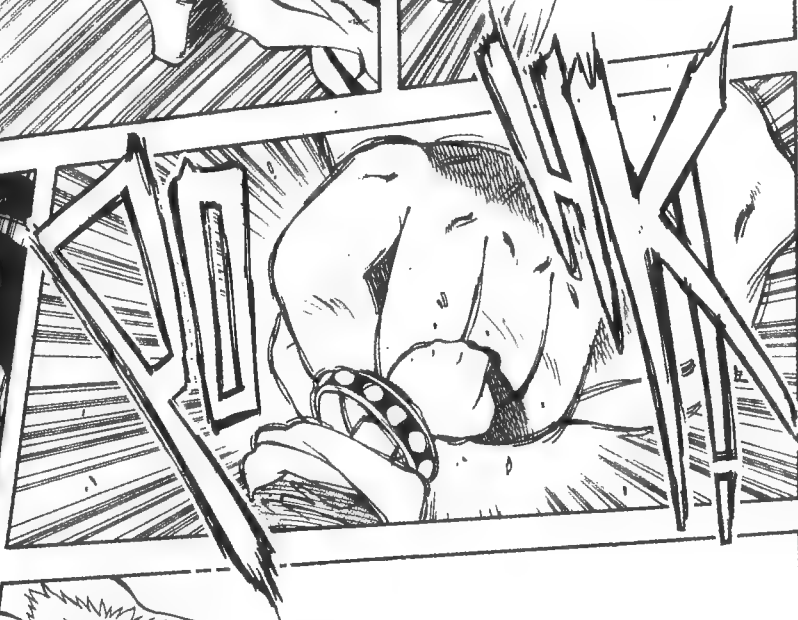
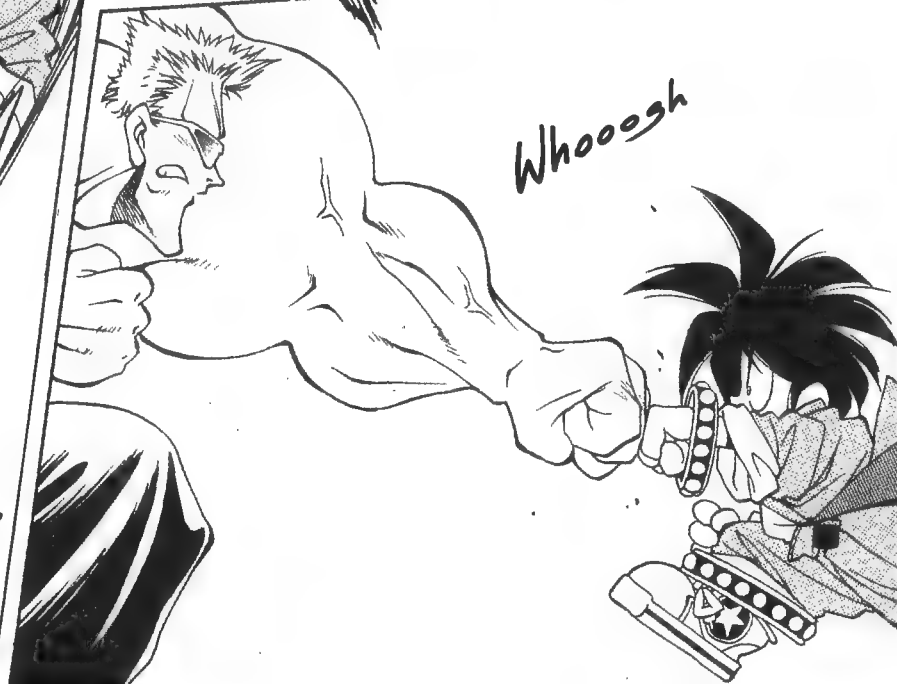
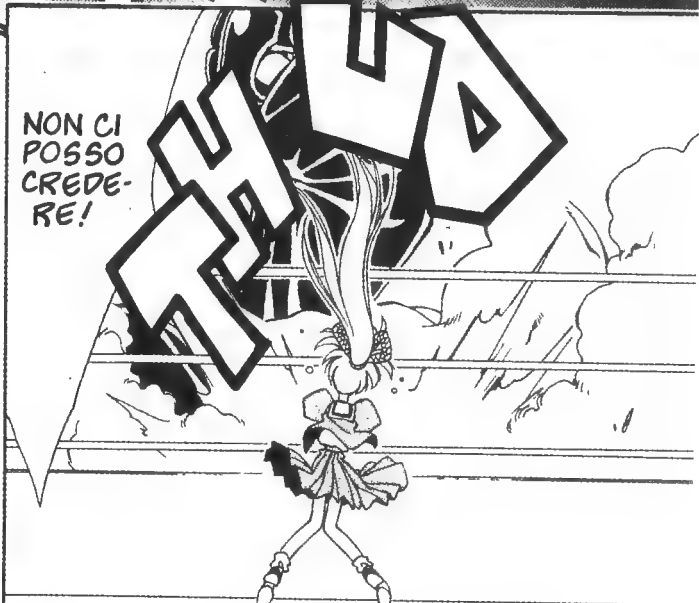
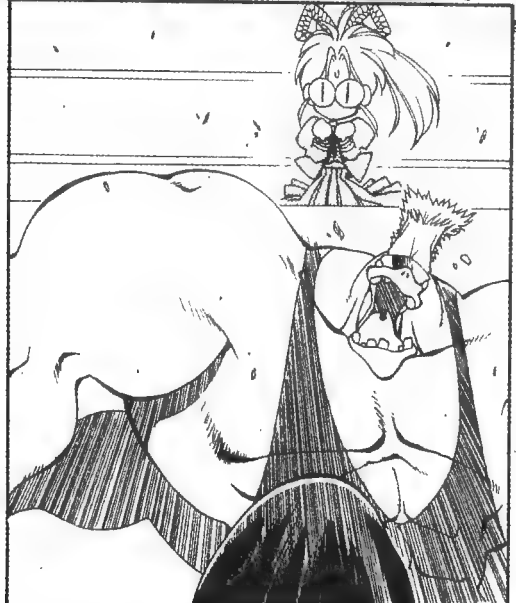
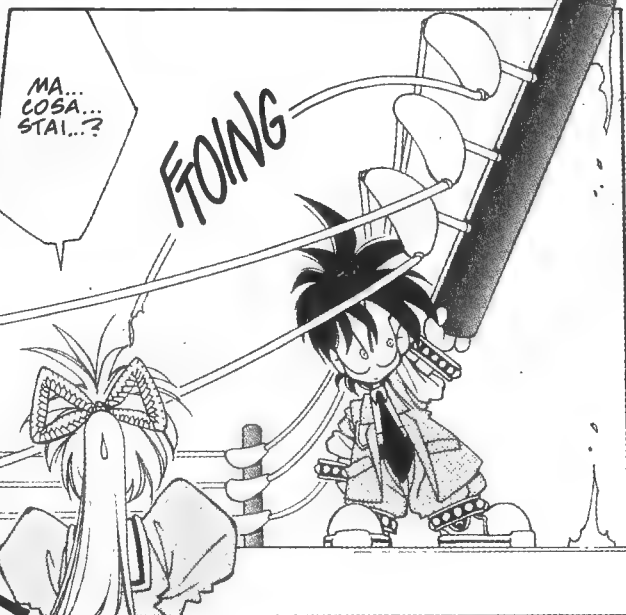
UNA VOLTA HA UCCISO UN ORSO CON UN PAIO DI PUGNI!
COSÌ FORTE?!

FO SARÀ ANCHE DIVENTATO FORTE, ORA, MA SE VENISSE COLPITO DA QUEL COLOSSO...TEMO CHE STAVOLTA AVREBBE LA PEGGIO!

WLAP

YAAHAA!

VUAS
EHI! MA COS..?!
CHE DIAVOLO FAI, FO? DEVI SCHIVARLO!
Whooosh

MH?!
CROK
NON CI POSSO CREDE-RE!
THUD

HEEEEYAAAH!
MA E' MAGNIFICO!
HA BATTUTO L'IMPERATORE CON UN SOL COLPO!
MA... COSA... STAI...?
FTOING
AIUTO! ADESSO SPACCA TUTTO!

AAAAH! IL MIO VASO DA CENTO MILIONI DI YEN!
WHISS
IL QUADRO A OLIO DA TRECENTO MILIONI DI YEN!
LA STATUA CLASSICA DA UN MILIARDO DI YEN!
STHUD
LA COLONNA DI MARMO DA DUE MILIARDI DI YEN!
THUD
CRAK
IL MIO POVERO PALAZZO!
AH AH AH!
TI STA BENE!
EHI, FO! NON C'E' BISOGNO DI ASSALIRE PURE NOI!
SWING
STUPIDA! LO SAI CHE QUANDO E' TRASFORMATO NON E' IN GRADO DI RAGIONARE NORMALMENTE!
SWING

AAAH!
WHUP
WHUP
AAAAAH!
OH?
SPLIT
RIIP

PRISH

AAAAAAH!!

BE' QUESTO SÌ CHE E' UN BEL **SALASSO!** CREDO CHE STAVOLTA TORNERÀ NORMALE **SUBITO!**
GIÀ, DIMENTICAVO!
PAT

DATO CHE IL PRESIDENTE SI E' TRASFORMATO DOPO AVER BEVUTO IL VOSTRO SANGUE...
...PER TORNARE COME PRIMA, DEVE TROVARE IL MODO DI **ESPELLERLO!**

E' PROPRIO COSÌ!
AH AH AH AH
BE' ALLORA NON C'E' PIÙ PROBLEMA!
POM

SIGH!
COME SAREBBE A DIRE? E LA MIA **VILLA?**

EHI, FO!

HAI LETTO IL GIORNALE DI OGGI?
CHI, IO? NO!

DA' UN'OCCHIATA QUA!
SPAFF

"L'IMPERATORE TSUBO, IL POTENTISSIMO LOTTATORE CHE DOMINAVA IL MONDO DEL CATCH, HA DECISO DI ABBANDONARE LA SUA CARICA A CAUSA DI UN MISTERIOSO INCIDENTE CHE GLI HA FRATTURATO TUTTE LE OSSA DEL CORPO..."

"ALLO STESSO TEMPO, PER UNA SINGOLARE CASUALITA', CINQUE LOTTATORI PROFESSIONISTI SONO STATI RICOVERATI IN GRAVISSIME CONDIZIONI ALL'OSPEDALE..."
PFFF
"SECONDO LA BIZZARRA DICHIARAZIONE DEI SEI CAMPIONI, DOVUTA PROBABILMENTE AL TRAUMA, LA CAUSA DEL DISASTRO E' STATA UN PICCOLO DEMONE DI ORIGINE GIAPPONESE..."

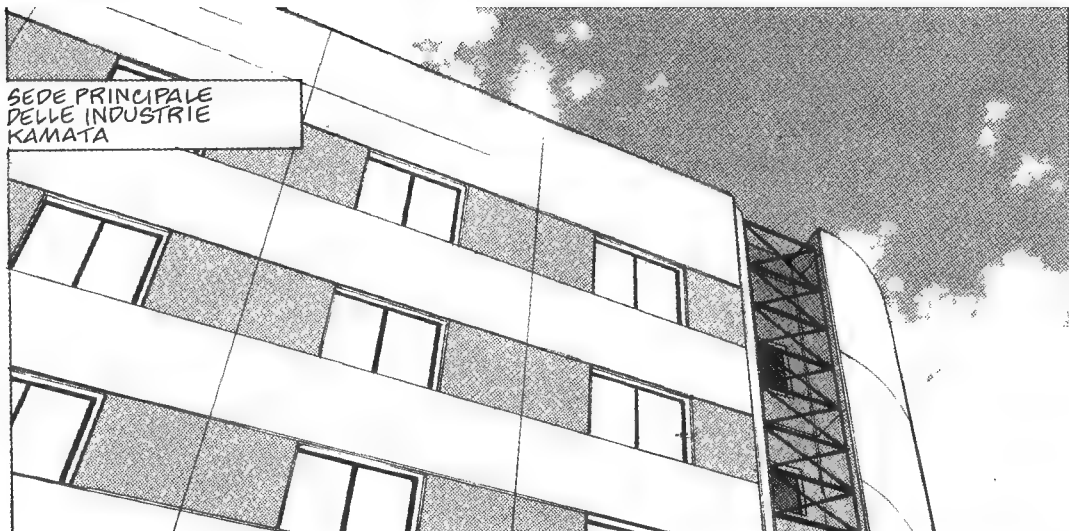
OH, NO! E ADESSO? TUTTI I MIEI LOTTATORI PREFERITI SONO ALL'OSPEDALE!
AH AH AH AH AH AH AH AH AH AH

COSA POSSO FARE? COSA POSSO FARE?

THUD

NON POTRO' PIU' VEDERLI LOTTARE SUL RING? ERANO BRAVISSIMI!

THUA

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
LA BATTAGLIA DELL' INDIFFERENZA

SEDE PRINCIPALE DELLE INDUSTRIE KAMATA

IL MIO NOME E' MASAAKI NOMURA, HO CINQUANTASEI ANNI E SONO IL DIRETTORE DEL REPARTO REALIZZAZIONE ARMI DELLE INDUSTRIE KAMATA...
SONO UN UOMO DI MEZZA ETA' CHE VESTE ELEGANTEMENTE E CHE SI TORTURA TUTTI I GIORNI A CAUSA DELLA STUPIDITA' DI ALCUNI DIPENDENTI INEFFICIENTI...

FORTUNATAMENTE, PERO', DA ALCUNI GIORNI LE COSE SEMBRANO ANDARE PERFETTAMENTE, E NULLA TURBA LA MIA QUIETE...
AH, SE QUESTA PACE CONTINUASSE ANCORA PER UN PO'...

CIAO, DIRETTORE! COME STAI?
È IL SUO GIORNO FORTUNATO, DIRETTORE! IL MIO GRANDE GENIO HA PARTORITO UNA NUOVA GRANDE ARMA!

*INTELLIGENZA ARTIFICIALE.

C-COSÌ VA BENE...?
OH... D-DAVVERO...?
EH EH
UH...
COSA?!
FAI PAURA...
MA SEI STATA TU A DIRMI DI SORRIDERE!
...MA NON È GIUSTO SFOGARSI CON GLI ALTRI!
CAPISCO CHE UN DIRIGENTE ABBIA MOLTE RESPONSABILITÀ E GRATTACAPI DA AFFRONTARE...
AIUTO...
INDOVINA UN PO' CHI È LA CAUSA DI TUTTO QUESTO STRESS!

QUESTA È LA MIA NUOVA ARMA! UN'OPERA TITANICA E DI GRAN LUSSO! IL FRUTTO DELLA MENTE DI UN VERO GENIO!

VI PRESENTO IL SAINT PEI NUMBER 1, MODULO DA COMBATTIMENTO DALLA PINNA GIALLA! È LA QUALITÀ MIGLIORE!

OH, CAPO-SEZIONE! E' BEL-LISSIMO!
NON CI POSSO CREDERE...

IL SAINT PEI NUMBER 1 E' DOTATO DI UN SISTEMA INTERNO DI ASSISTENZA AI!
IN BREVE, L'AI E' IN GRADO DI FORNIRE AL PILOTA OTTIMI CONSIGLI RIGUARDANTI LA TATTICA, IL COMBATTIMENTO E LA STRATEGIA DA USARE...

IN POCHE PAROLE, ANCHE UN COMPLETO IMBECILLE...
...PUO' PILOTARLO COME UN PROFESSIONISTA DAL PRIMO MOMENTO IN CUI SI METTE AL POSTO DI GUIDA!

CERTO CHE NO... A PROPOSITO, IN OMAGGIO VI DO ANCHE LA ROBO-PIOVRA!
GUARDA CHE NON STAI PUBBLICIZZANDO UNA LAVATRICE ALLA TV!
PIACCERE!

MA COME FARÀ QUESTO ROBOT A FAR AFFOGARE LO STRESS DEL CAPO?
SFOGARE, SAYURI...

UH?
AH AH AH AH!

UNA BELLA SESSIONE DI SURVIVAL GAME PUÒ FAR SFOGARE LO STRESS A CHIUNQUE!
PROIETTILI CHE FISCHIANO! GRIDA ASSORDANTI! MINE CHE ESPLODONO! SOLO LA PROPRIA PELLE È IMPORTANTE, E CI SI DIMENTICA DEI PROBLEMI E DELLA STANCHEZZA! SOLO UN GENIO COME IL MIO POTEVA PENSARE A QUALCOSA DEL GENERE!
NON SAPEVO CHE UN DECEREBRATO POTESSE ESSERE STRESSATO...

HO COSTRUITO QUATTRO MODULI SAINT PEI!
DOMENICA PROSSIMA LI SPERIMENTEREMO ASSIEME ALLA SIGNORINA MISAKI, DUE CONTRO DUE!

BE'... NON CI TROVO NIENTE DI STRANO...
ECCO COME SPERPERI I FONDI DELLA DITTA! CREANDO GIOCATTOLI PER DIVERTIRTI!
PERCHE' ANCHE MISAKI ?
FORSE POTRESTI INFORMARTI SE NOI SIAMO D'ACCORDO, PRIMA!

E INVECE E' MOLTO STRANO!
BE'... FORSE NON E' COSI' STRANO...

AH, NON CI TROVI PROPRIO NIENTE DI STRANO?
PERCHE'? C'E' QUALCOSA DI STRANO ?

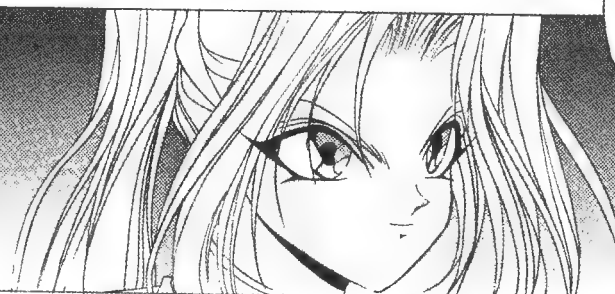
UH?
SENTA, DIRETTORE...

QUESTA SIMULAZIONE SARA' UN'OTTIMA OCCASIONE PER OTTENERE DATI RIGUARDANTI LA NUOVA ARMA!
LA MIA REPUTAZIONE DI SPIA NE RISENTIRA' FAVOREVOLMENTE!

HO MOLTA PIU' ESPERIENZA DI LUI NEL PILOTARE ROBOT...
MOSTRARGLI UN PO' DELLA MIA SUPERIORITA' GLI FARA' BENE...

GIUSTO... APPROFITTANDO DELLA SIMULAZIONE DI BATTAGLIA, POTRO' SFOGARMI SU SAKAZAKI...
E MAGARI IMPARERA' A RISPETTARMI DI PIU'...

TERRITORIO PER SIMULAZIONI DI BATTAGLIA DELLE INDUSTRIE KAMATA.

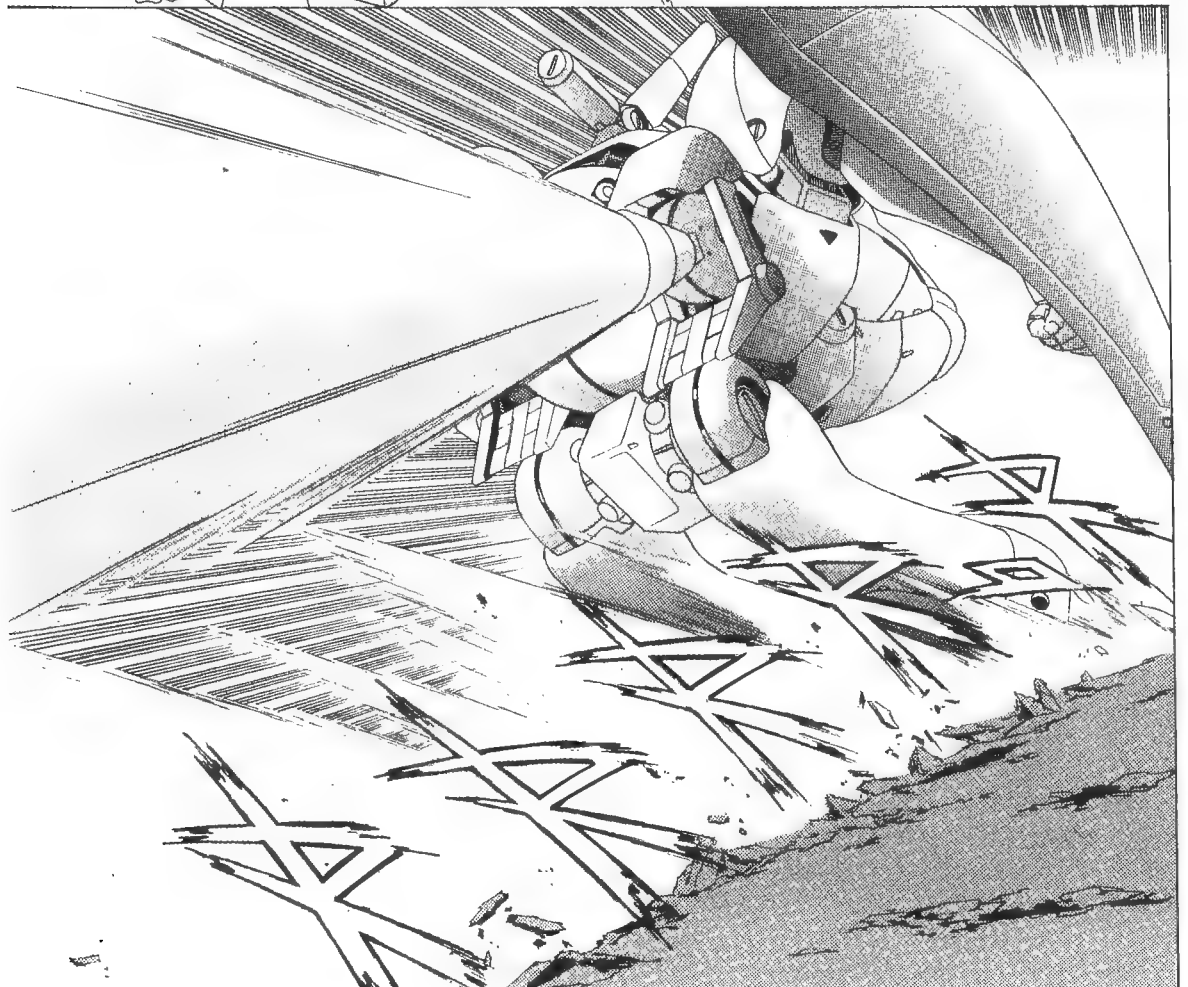
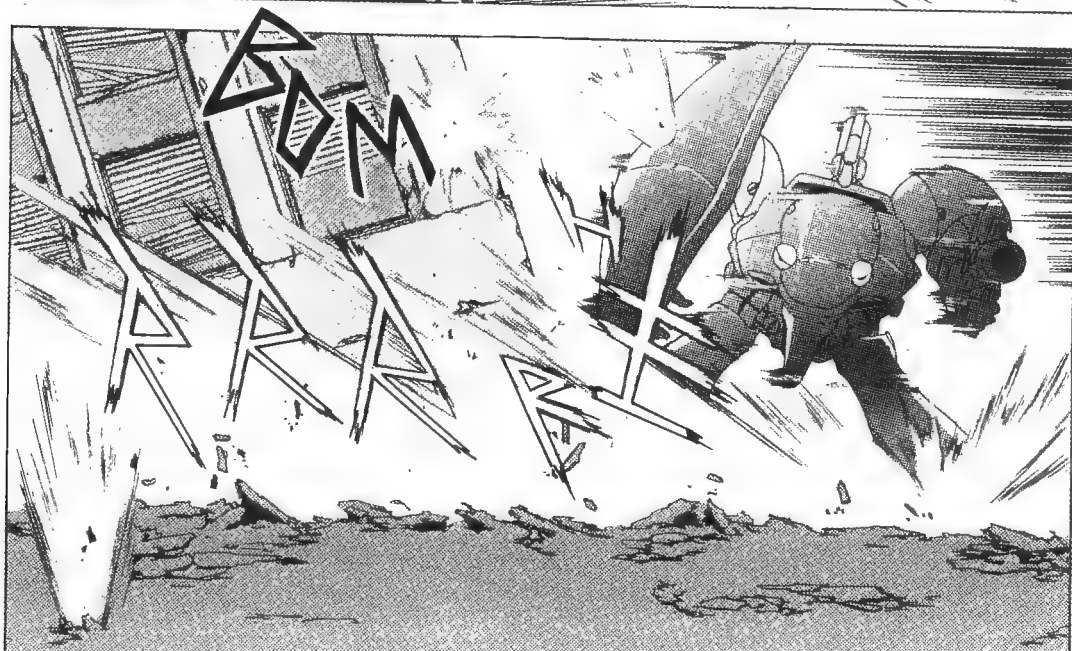
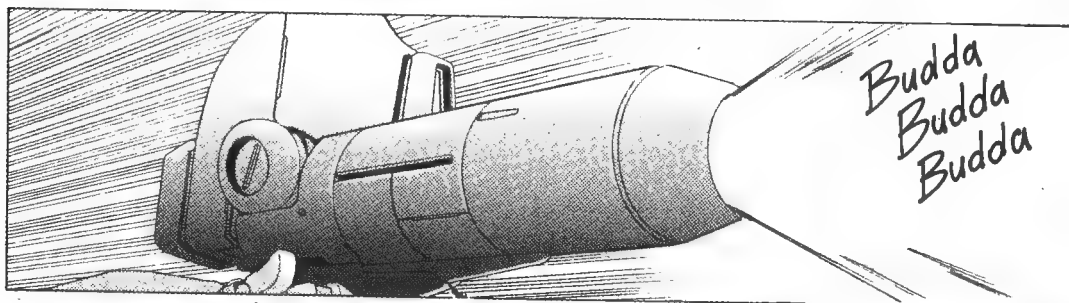
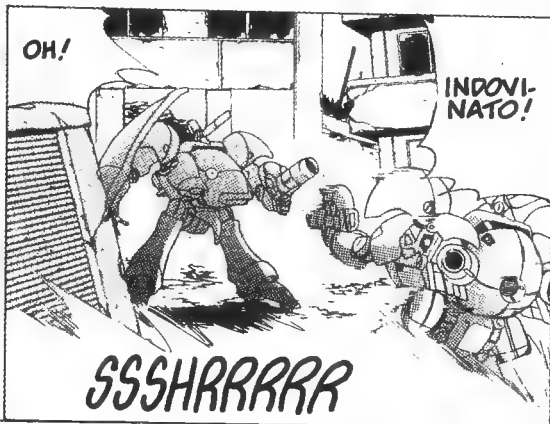
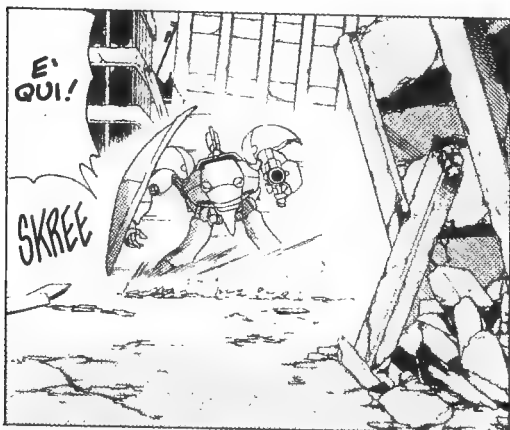
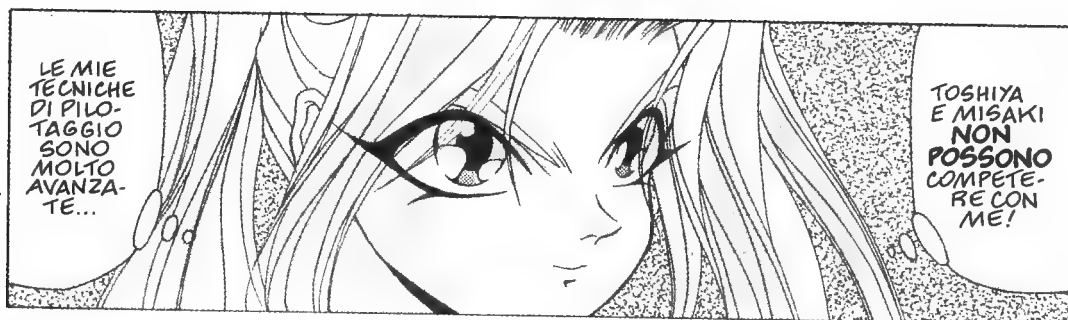
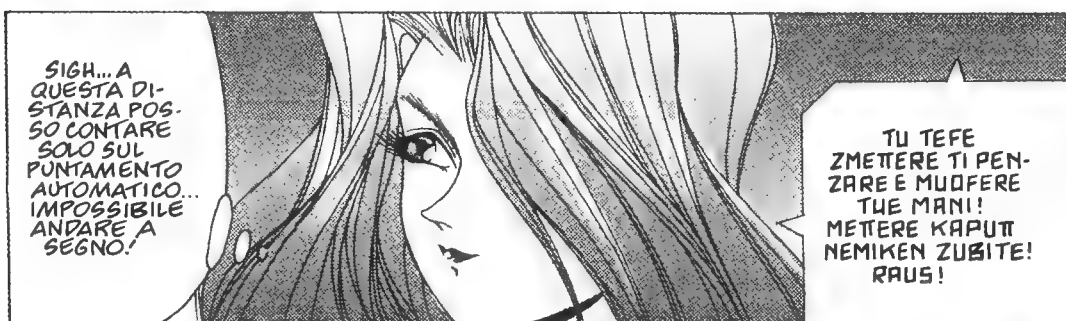
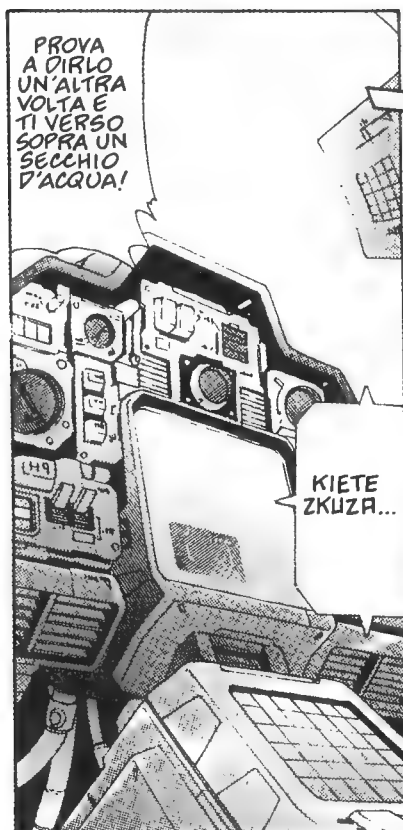
IO FARO' DA ARBITRO!
LA SQUADRA ROSSA E' FORMATA DAL CAPOSEZIONE E MISAKI!
LA SQUADRA BIANCA DAL DIRETTORE E CHISATO!
LA SQUALIFICA AVVIENE ANCHE IN CASO DI ROTTURA DEL MEZZO!
NON C'E' ALCUN LIMITE DI TEMPO! CHI VERRA' COLPITO DA PIU' DI CINQUE PROIETTILI DI VERNICE SARA' SQUALIFICATO!

PRON-TI...
...VIA!

LE MIE TECNICHE DI PILOTAGGIO SONO MOLTO AVANZATE...
TOSHIYA E MISAKI NON POSSONO COMPETERE CON ME!

E' QUI!
SKREE

OH!
INDOVINATO!
SSSHRRRRR

Budda Budda Budda

BOM

PERCHE` I COLPI NON VANNO A SEGNO?!
KRETEFO TI EZZERE STATE KIARE, FRAULEIN! PER ZPARARE TURANTE MOFIMENTE, TU TEFE MIRARE, JA?!

SIGH... A QUESTA DISTANZA POSSO CONTARE SOLO SUL PUNTAMENTO AUTOMATICO... IMPOSSIBILE ANDARE A SEGNO!
TU TEFE ZMETTERE TI PENZARE E MUOFERE TUE MANI! METTERE KAPUTT NEMIKEN ZUBITE! RAUS!

PROVA A DIRLO UN'ALTRA VOLTA E TI VERSO SOPRA UN SECCHIO D'ACQUA!
TAP
KIETE ZKUZA...
VHUSS

OH!
Whump
TSK!

SKREE

BUDDA

GONK
GONK
GONK

QUESTE SONO MOSSE DA **PROFESSIONISTA!**
COM'E' POSSIBILE CHE MISAKI OSHINO SAPPIA FARE COSE DEL GENERE? **CHI E' IN REALTA'?**

**AH AH AH AH AH!** FUGGI PURE! SEI SOLO UN TOPOLINO IMPAURITO DI FRONTE AL GATTO!
SINDROME DA MEGABORG. L'AUTOESALTAZIONE FA PERDERE DI VISTA LA META.
TU FRUZTA ME, PADRONA, JA?

E COLPISCI, DANNAZIONE!

NON ZPRECARE KOLPI, FEKKIO!

DA QUANDO ABBIAMO INIZIATO, NESSUNO DI NOI HA MESSO A SEGNO UN SOLO COLPO... MA COM'E' POSSIBILE?

E' ZOLO KOLPA TUA! TU NON SA PILOTARE!

ZOTT

UFFA! NON MI PIACE FARE L'ARBITRO!

E' NOIOSO E NON SUCCEDE MAI NIENTE!

ZOTT

CREPA, ZITELLA ACIDA!

ZOTT

NON GRIDARE TANTO, CHE TI SI STACCA L'**INTONACO** DALLA FACCIA, STREGA!

VA' A SEGNO! ALMENO UN COLPO, TI PREGO!

E SE CI SPOSTASSIMO ALTROVE, DIRETTORE?

EHI, CAPO-SEZIONE! IO MI SONO STUFATA DI FARE L'ARBITRO... QUANDO TORNIAMO A CASA?
BUDDA BUDDA BUDDA
BE', PER ME E' UN MOMENTO UN PO' CRITICO... CHIEDI A CHISATO!

UFFA!

WROOOOOO
SENTI, CHISATO, PERCHE' NON CE NE ANDIAMO VIA INSIEME?
NON METTERTI IN MEZZO! SPOSTATI!

MA...

NON MI VOLETE PIU' BENE? MI ESCLUDETE...
COS'E' SUCCESSO A TUTTI? PERCHE' MI TRATTATE COSI'?

SNIFF... IO... IO VI...

IO VI ODIO TUTTI!

KRAM

COSA?!

CHI-SATO! SEI UNA STUPI-DA!
WHOSH

MA QUESTA E' LA **HELL VOICE** DI SA-YURI!
C-CHE DIAVO-LO LE E' PRE-SO?

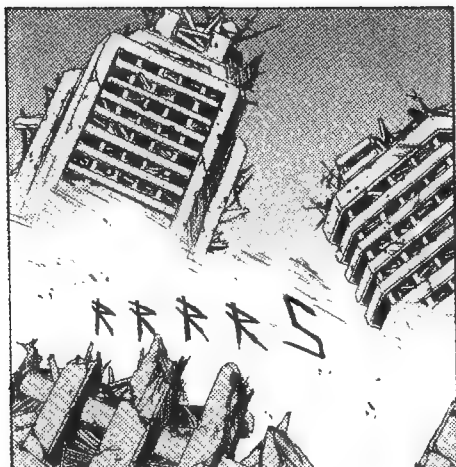
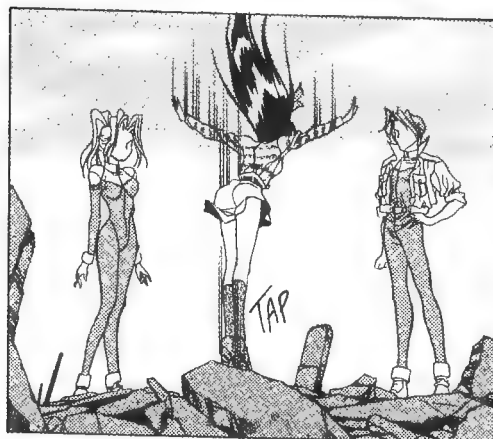
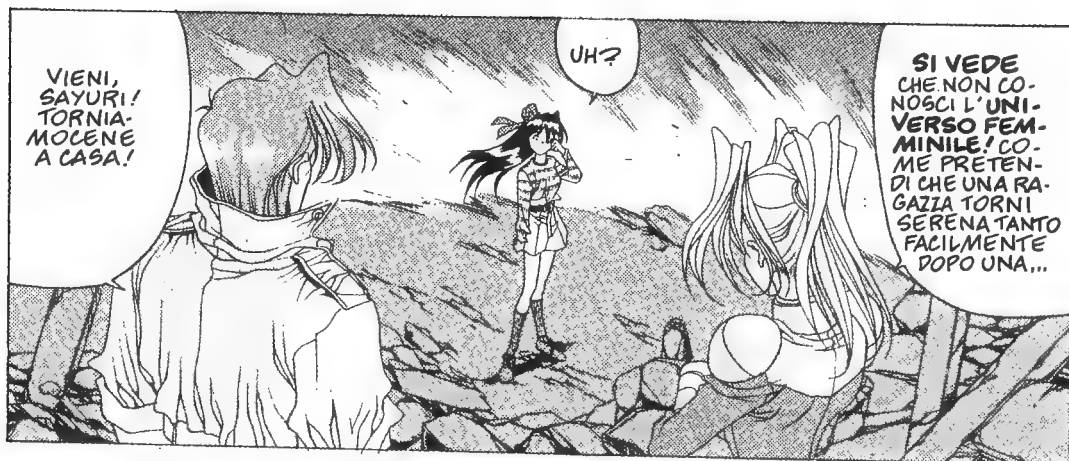
AAAH!
RRR

EHI. TOSHIYA! FA' QUALCOSA!
WHRRRRR
WHIRR
E CHE C'ENTRO IO?! E' STATO LEI A FARLA ARRABBIARE!

SEI UN BRUTTO VECCHIACCIO, DIRETTORE!
AH!

RRR
AAAH!

CAPOSEZIONE... SEI UN VIGLIACCO!

E TU, MISAKI... HAI IL TRUCCO PESANTE!

RRRRS

SNIFF...

PANT PANT... MA... SONO VIVA?
NON RIESCO A CREDERCI!

ORA HO CAPITO! SOLO SE SAYURI PIANGE E' IN GRADO DI RIDURRE TUTTO IN MACERIE!
NEMMENO IL MIO GRANDE GENIO L'AVEVA CAPITO! AH AH AH!

COSA C'E' DA RIDERE, SCEMO?!
BONK
AHIA!

CREDEVO CHE SAREI MORTA!
EMBE'? INVECE SEI VIVA... DI CHE TI LAMENTI?
MI HAI FATTO MALE...

VIENI, SAYURI! TORNIAMOCENE A CASA!
UH?
SI VEDE CHE NON CONOSCI L'UNIVERSO FEMMINILE! COME PRETENDI CHE UNA RAGAZZA TORNI SERENA TANTO FACILMENTE DOPO UNA...

TAP

PFUI!
BE', SAYURI NON E' SCONTROSA COME UNA CHE CONOSCO IO!
ANDIAMO!

SIGH... I COSTOSISSIMI PROTOTIPI DELLA NUOVA ARMA... SOB... IL PREZIOSO CAMPO DI BATTAGLIA PER SIMULAZIONI... SNIFF...
CHISSA' PERCHE' E' COSI' DEPRESSO?
OH... DIRETTORE...
FIIIUUUUUU

CALM BREAKER - CONTINUA

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima
SENTIMENTI DI DEA

TU-TUM
TU-TUM
MORI-SATO
CHI MI APRE È MORTO!
ELETTRONICA 1° ANNO SHIHO SAKAKIBARA
FLIP

TAP TAP

Laboratorio di Kakuta
ANDIAMO A PRANZO!
Sperimentazioni di oggi
PROVA D'URTO PER LA CERAMICA
ALTA TENSIONE

LA RESISTENZA NON DOVREBBE ESSERE COSÌ SCARSA...
COME SUPPONEVO... LA TEMPERATURA DEL REATTORE NON È STABILE...

UN FALLIMENTO E' COMUNQUE UN'ESPERIENZA!
SENZA INSUCCESSI NON CI SONO MAI STATI PROGRESSI NELLA STORIA DELL'UOMO!
MANGIAMO QUALCOSA E TIRIAMOCI SU DI MORALE!
HAI RAGIONE!
FLIP
MORISATO
APRE E' MORTO!
COSA..?
Per Keiichi Morisato

È dalla prima volta che ti ho visto che tengo tutto dentro di me, e ormai non riesco più a trattenermi...
Devo vederti, parlarti, trovare il coraggio di esprimermi non per lettera, ma a voce...
Ti aspetterò davanti alla fontana, nella speranza di vederti arrivare...

OH, SANTO CIELO... NE AVRÒ SCRITTE DECINE, DIVERSI ANNI FA... MA NON AVREI MAI IMMAGINATO DI **RICEVERNE** UNA!
COS'ERA?

N-N-N-NIENTE...
"È DALLA PRIMA VOLTA CHE TI HO VISTO CHE TENGO TUTTO DENTRO DI ME..."

WHUP
AAAAH!
OH... FORSE ERA PERSONALE...

"...E ORMAI NON RIESCO PIÙ A TRATTENERMI..."
O-HO!
UH?!

QUESTA SÌ CHE È UNA VERA LETTERA D'AMORE!

BEL COLPO...
...KEIICHI!

QUAL È IL PROBLEMA?
MA CHE DIAVOLO DICI?!
...HAI INTENZIONE DI METTERTI CON LEI?
DUNQUE...
SECONDO LE MIE PREVISIONI, DOVREBBE TRATTARSI DI UNA RAGAZZA VERAMENTE MOLTO GRAZIOSA!
EHI, STAVO SCHERZANDO...
...COSA POSSO FARE?
MA...
KEIICHI...

MENTRE PRONUNCIAVA QUELLE PAROLE, BELLDANDY AVEVA UN'ESPRESSIONE MOLTO SERIA... PERÒ...

SU!

...ALCUNI DUBBI INIZIARONO A FARSI AVANTI NELLA MIA MENTE...

BELLDANDY È SEMPRE STATA MOLTO SPONTANEA NEL NON DIMOSTRARSI GELOSA...

...MA MI CHIESI...

...SE PER CASO NON CONSIDERASSE **INUTILE** ESSERLO...

OH, **CRIBBIO!** È INCREDIBILMENTE CARINA!

NO, ASPETTA ...FAMMI DARE UN'OCCHIATA...

...PROBABILMENTE NON SI TRATTA DI LEI...

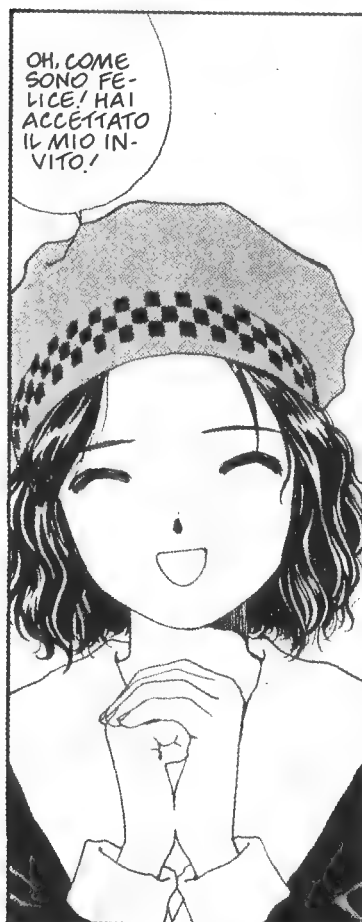
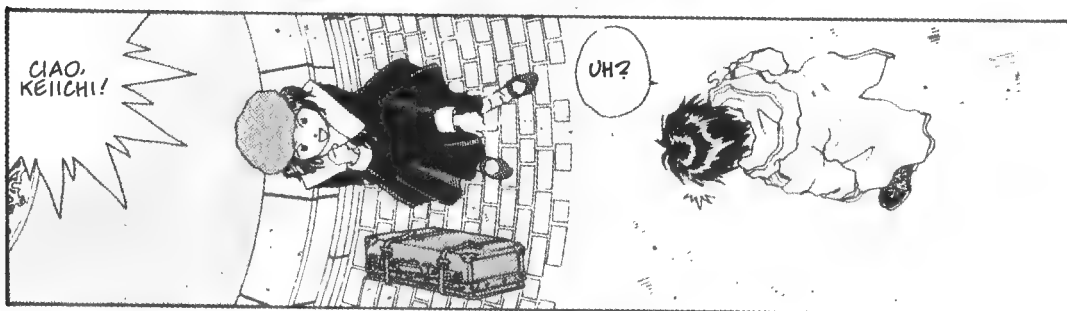
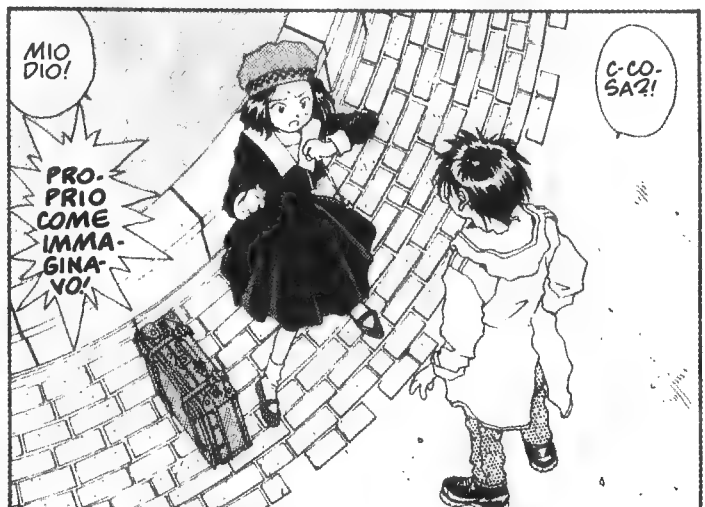
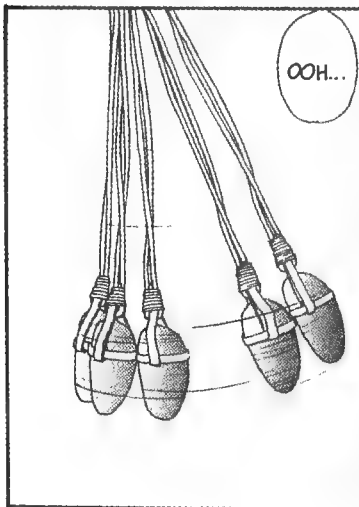
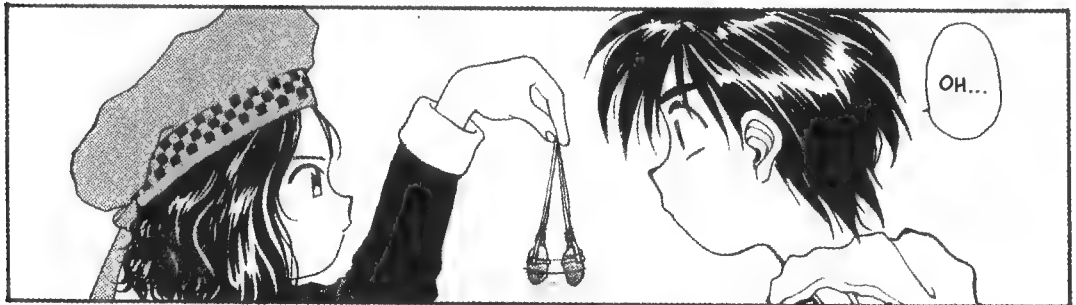
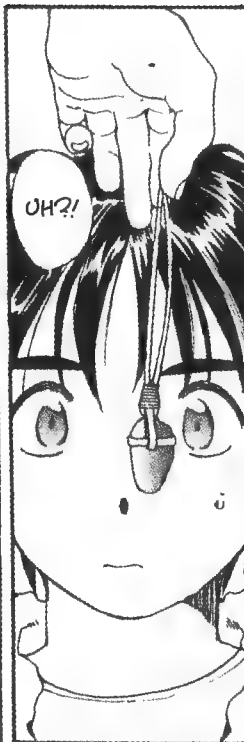
OH...

CIAO, KEIICHI!
UH?

OH, COME SONO FE-LICE! HAI ACCETTATO IL MIO IN-VITO!

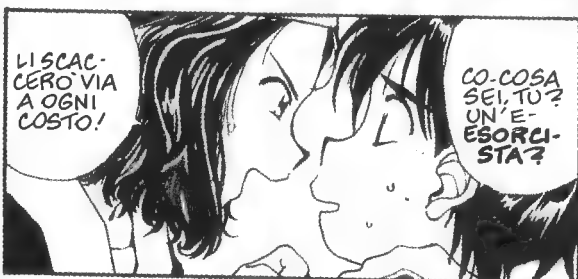
È... LEI!
TU-TUM
È CO-SÌ...

...COSÌ... IL SUO SORRISO... I SUOI OCCHI...
IO...

EHM...
EC-CO...
...IO...
SCU-SAMI!
IO NON...
UH?!
NON MUOVER-TI!
OH...
OOH...
C-CO-SA?!
MIO DIO!
PRO-PRIO COME IMMA-GINA-VO!

TU SEI POSSE-DUTO!
STAI EMANANDO UN TIPO DI ONDE DI-VERSE DA QUELLE DEI COMUNI ESSERI UMANI!

COSA?!
HA SCO-PERTO CHE ABITO CON TRE DEE?!

SOLO A PENSARLO MI VENGO-NO I BRI-VIDI!
...OH, CHE BELLO!
FAR TORNA-RE ALLE TE-NEBRE GLI SPIRITI MA-LIGNI GRA-ZIE AI MIEI POTERI...

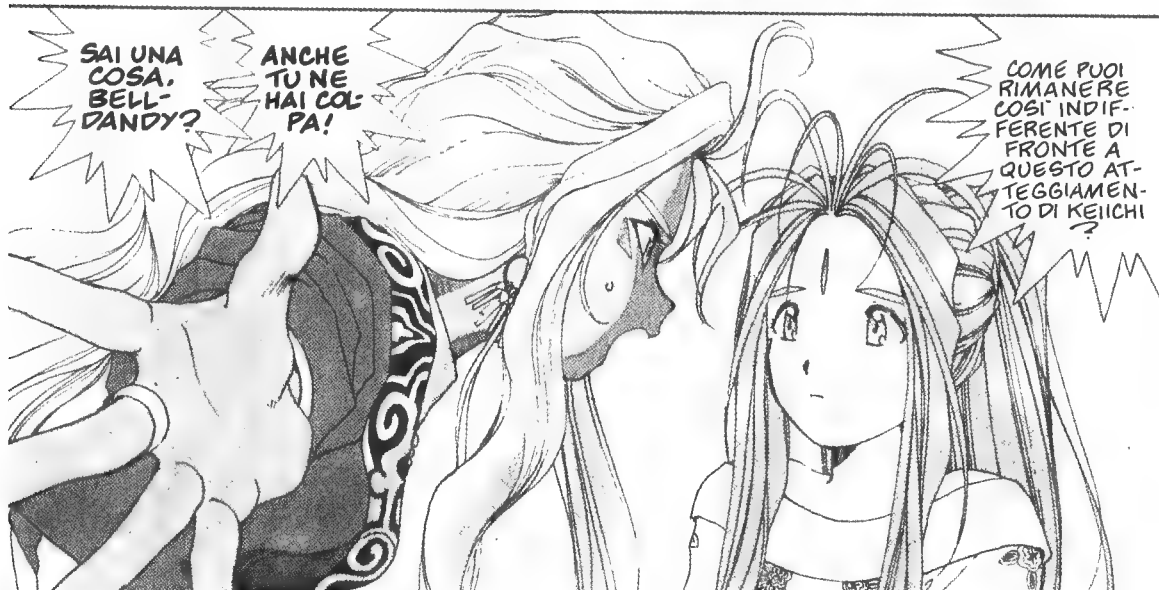
STA' TRAN-QUILLO!
SPIRITI MALIGNI?
MA... COSA...?

CO-COSA SEI, TU? UN'E-ESORCI-STA?
LI SCAC-CERÒ VIA A OGNI COSTO!

ODDIO! UNA AUTODIDATTA!
ESATTA-MENTE! LA COSA È INI-ZIATA COME HOBBY DUE ANNI FA, MA ORA È DI-VERSO!

QUANDO TI HO VISTO PER LA PRIMA VOLTA, HO DECISO CHE AVREI FATTO...
...PROPRIO SU DI TE LA MIA **PRIMA PROVA PRATICA!**
POSSO DECLINARE...?

SE DEVI RESPINGERLA, ALLORA FALLO **SUBITO!** E' PROPRIO A CAUSA DI QUESTO TUO CARATTERE TIRA-E-MOLLA CHE NON POSSO AFFIDARTI BELLDANDY!

ADESSO BASTA, VOI DUE!

MA...
MA...
TI HO **PRESO IN GIRO,** VA BENE?
MA URD... TI STAI CONTRADDICENDO DA SOLA...

COME PUOI RIMANERE COSI' INDIFFERENTE DI FRONTE A QUESTO ATTEGGIAMENTO DI KEIICHI?
ANCHE TU NE HAI COLPA!
SAI UNA COSA, BELLDANDY?

*VEDI **KAPPA MAGAZINE** NR.1!

BENE...

EHI! NON PUOI DECIDERE TU!
SU, ANDIAMO! BASTA PERDERE TEMPO!
NO? VEDREMO!

COSA?

...LA MIA CAMERA?
...PERCHÈ QUELLA STRANA TIPA DEVE USARE PROPRIO...

...DI FARE I PREPARATIVI!
ORA PERMETTETEMI...

MA ...
CLUNK

DICE CHE SI TROVA SITUATA IN UN OTTIMO PUNTO...
PER FARE COSA?

PER SCACCIARE GLI SPIRITI MALIGNI...
UH?!

OH... OH, DIO...
STAI SCHERZANDO, VERO?
EH EH... SE LA FA SOTTO CON QUESTE STORIE...

AAAAH! QUALCUNO MI STA OSSERVANDO DA DIETRO LA PORTA!
SCUSAMI...

E' TUTTA COLPA DELLA MIA MANCANZA DI CARATTERE...
...SE CI TROVIAMO IN QUESTA SITUAZIONE...

KEIICHI...
...NON C'E' NESSUN MOTIVO PER CUI TU DEBBA CHIEDERE SCUSA...

MA SE FOSSE STATO COSÌ, AVREBBE AVUTO UNA DELUSIONE... VERO?
...NON SAPEVO SE QUELLA RAGAZZA FOSSE DAVVERO INNAMORATA DI TE...
LA MIA UNICA PREOCCUPAZIONE ERA LEGATA AL DUBBIO...

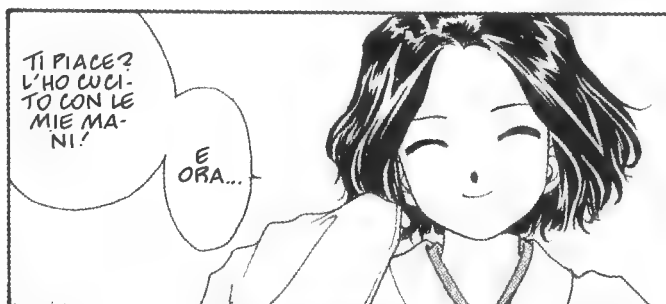
...O FORSE...
...MI SONO UN PO' MONTATA LA TESTA?

MI HANNO ROVINATO L'ATMOSFERA ROMANTICA!
AAAH! NON FARE COSÌ! HO PAURA!

NO, HAI PROPRIO RAGIONE!
COSA?

SCUSATEMI SE VI HO FATTO ASPETTARE!

ORA POSSIAMO INIZIARE!

ADDIRITTURA CON IL KIMONO DA PRETESSA SHINTO?!

TI PIACE? L'HO CUCITO CON LE MIE MANI!

E ORA...

HMM...

EHI...

...CHE FAI?

KRAK

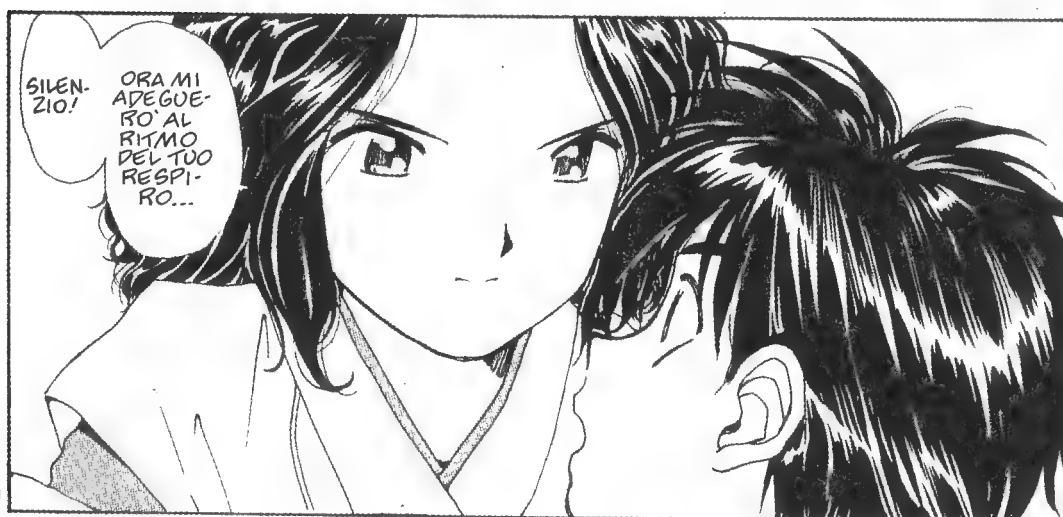
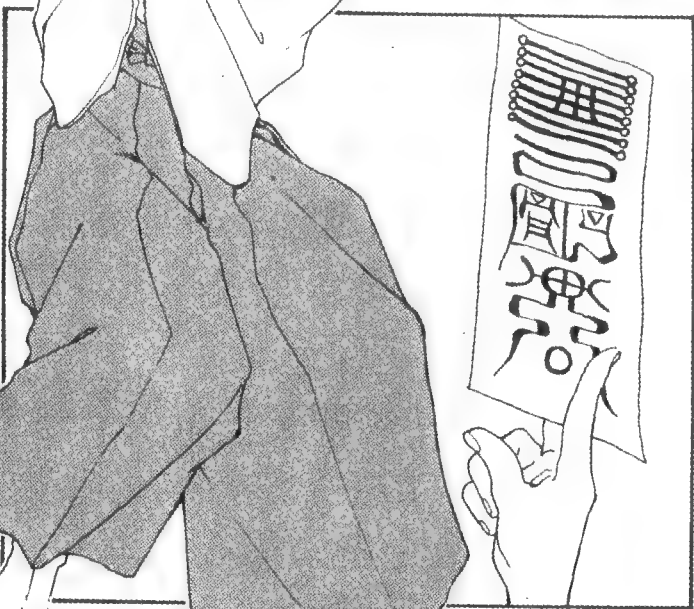
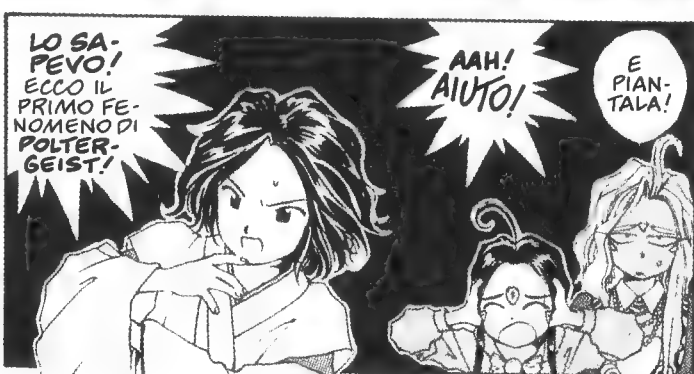
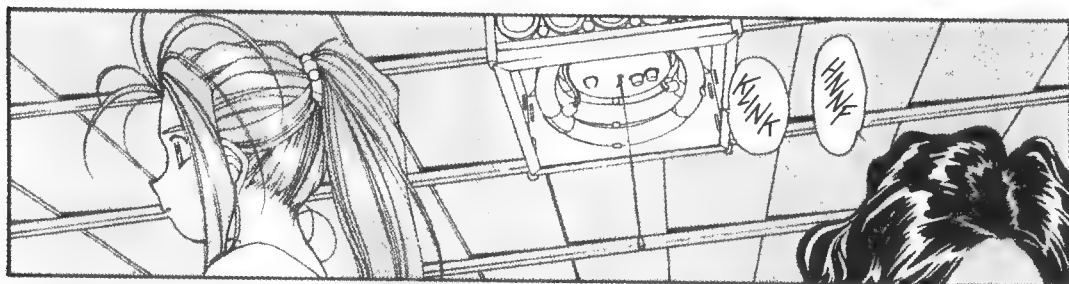
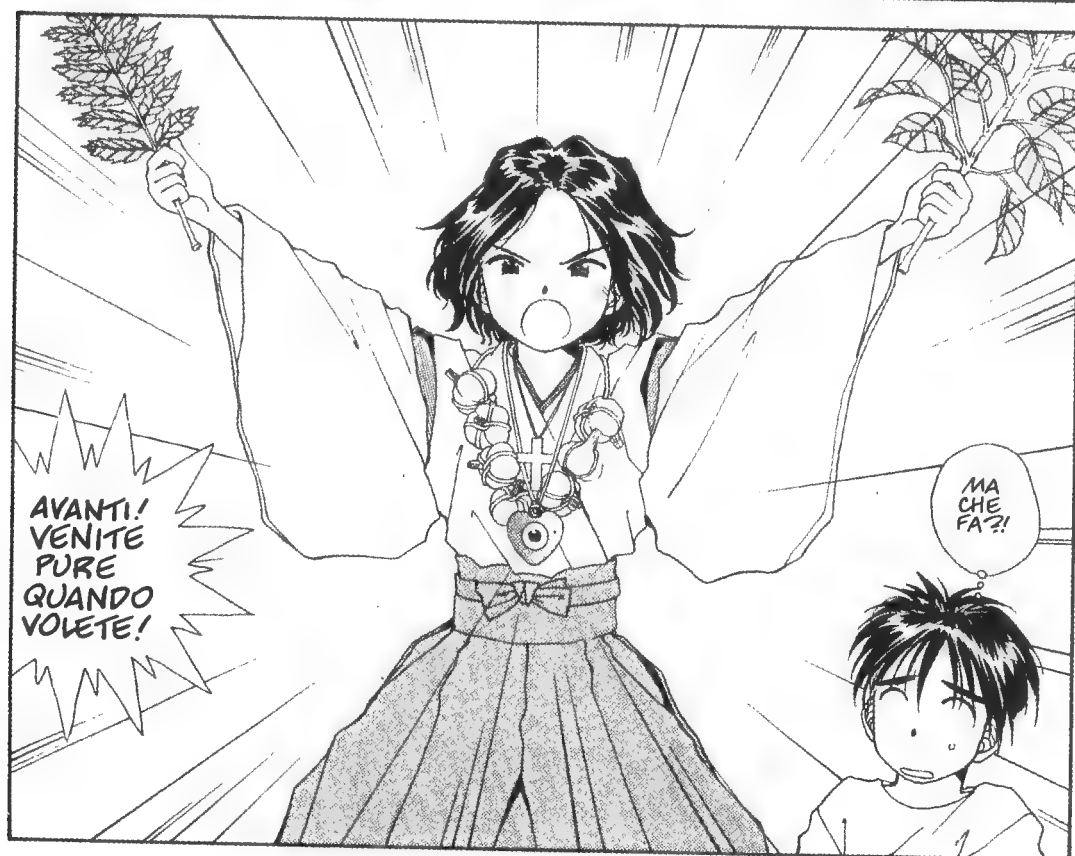
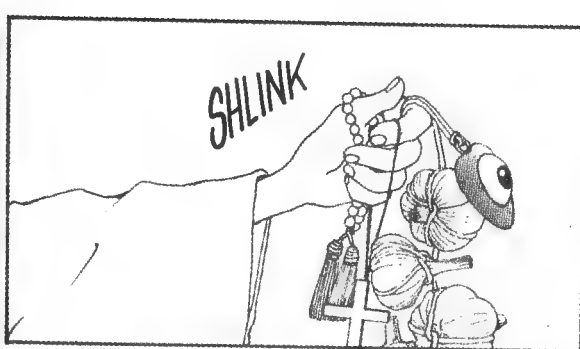
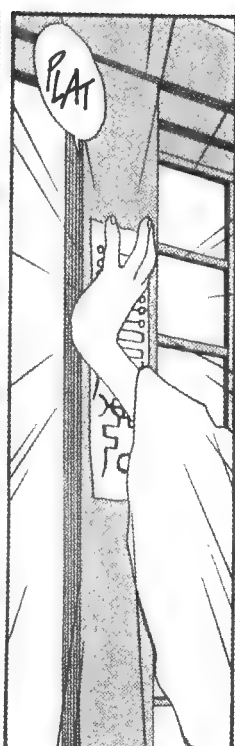
LO SAPEVO! ECCO IL PRIMO FENOMENO DI POLTERGEIST!

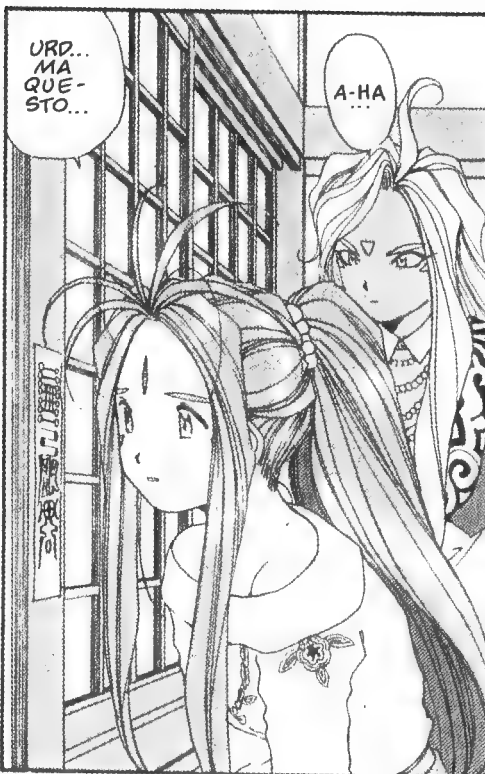
AAH! AIUTO!

E PIANTALA!

PLAT
PLAT
SHLINK
AVANTI! VENITE PURE QUANDO VOLETE!
MA CHE FA?!

!!

AAAAH

EHI, TU! NON ERI VENUTA PER SCACCIARE QUESTE SCHIFEZZE?
DATTI DA FARE, ORA!

...
I TALISMANI NON FUNZIONANO!

URD... MA QUESTO...
A-HA...

E'IL TALISMANO SBAGLIATO!
ARIA, PICCOLO!
NON COMPRENDO A FONDO QUESTA FORMULA...

...MA A QUANTO PARE SERVE SOLO COME RICHIAMO...
...PER SPIRITI MINORI!

IO... PIACCIO A QUESTI?!

MEGLIO TOGLIERLI DI QUI!

COSA...?
OH!

IO... ...IO SONO ...
MA CERTO! I MIEI TALISMA-NI HANNO FATTO EFFETTO!

UH?

N-NON CI SO-NO PIÙ?

SONO LA MIGLIO-RE!
LA ODIO!
BENE, ORA POS-SO ANDAR-MENE...
BRAVA, **SLOG-GIA!**
SKULD!
KEIICHI MORI-SATO!
TI RIN-GRA-ZIO...
...SEI L'UNI-CO...
...CHE MI AB-BIA PERMES-SO DI ARRIVA-RE A TANTO CON IL MIO HOBBY...

BE' SAI... SEMBRAVI COSÌ CONVINTA CHE... ECCO...
...COME POTEVO RIFIUTARE?
AH AH AH...
**ADORO** QUESTO TUO CARATTERE...

AH!
SLAM
MM...
QUE-STA...
DOING
WHIRR
AAH! ANCO-RA!
DOING
BANG
BOOM

...QUESTA E' UNA **SFIDA** LANCIATA CONTRO DI ME!

E ORA CHE FACCIO?

MA ALLORA...

...C'E' **VERAMENTE** QUALCOSA?

NON PROPRIO...

I POTERI DI BELLDANDY STANNO FILTRANDO...

I SUOI POTERI? IN CHE SENSO?

PROPRIO NON CAPISCI?

SI TRATTA DI SEMPLICE **GELOSIA...**

...ANCHE SE LEI NON SE N'E' ACCORTA!

CREDEVI CHE NON NE FOSSI CAPACE?
AAAAH! SI È SPENTO!
AIUTAMI, BANPEI!
POSSIBILE CHE... LA MIA SORELLINA...

...NON COMPORTA SOLTANTO MOMENTI SERENI...
AMARE UNA PERSONA...

BELLDANDY NON È UNA BAMBOLA!
HA GLI STESSI SENTIMENTI DI UN ESSERE UMANO!

ACCUMULERÀ TUTTO DENTRO DI SÈ...

IN OGNI CASO, NON POSSIAMO LASCIARLA COSÌ...

...
...E PRIMA O POI ESPLODERÀ!

COSA MI STA...

...SUC-CEDEN-DO?

INRI!

YODH NUN RESH YODH!

ISTITUTO DI RICERCA DI SKULD

VIRGO ISIS...
...MADRE ONNIPOTENTE!
SCORPIO APOPHIS ...
...IL DISTRUTTORE!

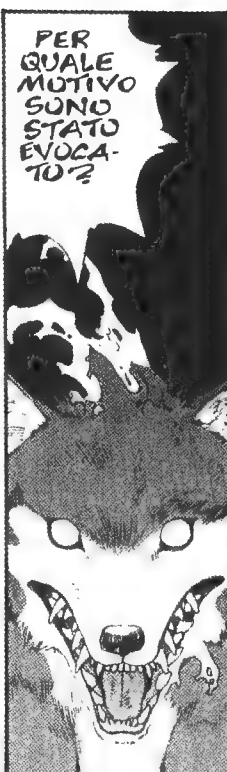
SOL OSIRIS ...
...COLUI CHE FU UCCISO ...
...E RISORSE...

ISIS, APOPHIS, OSIRIS...
IAΩ...

NON TEMI CHE POSSA EVOCARE DI NUOVO COSE STRANE?
E CHE NE SO? OGNI VOLTA CAMBIA **STILE!**
MMM...
FLIP
CHE C'È?
UH?
N-NIEN-TE...
È LA BELLDANDY DI SEM-PRE...
EPPURE HO COME L'IM-PRESSIONE CHE ABBIA UNA BRUTTA CERA...FORSE È PER QUE-STO BUIO...
ALARITA!

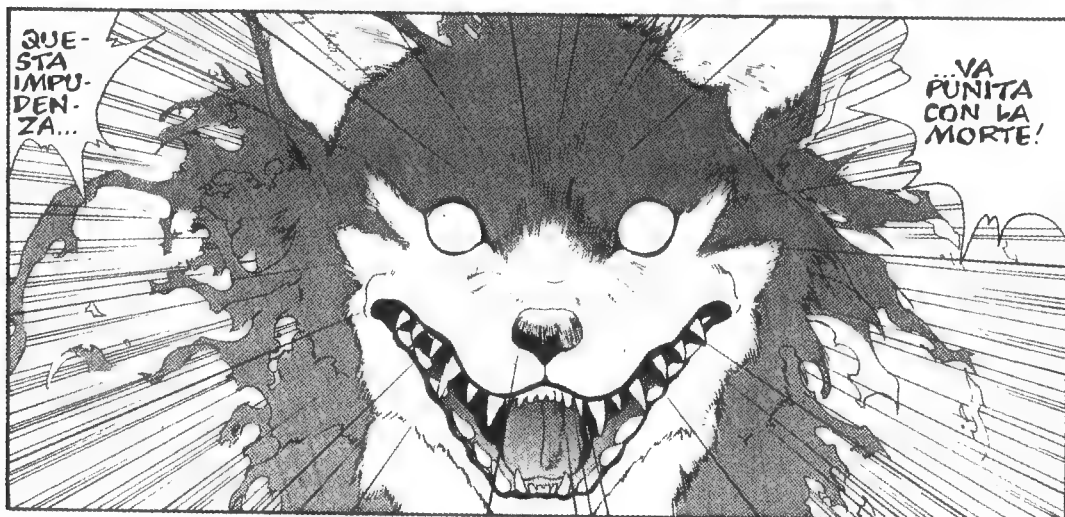
CE L'HO FATTA!
SONO RIUSCITA A EVOCARE KUNDALINI!*

* NEL BUDDISMO E' CHIAMATO GUNDARI MYOO, E PROTEGGE GLI ESSERI UMANI DAI DEMONI E DAGLI INVASORI.

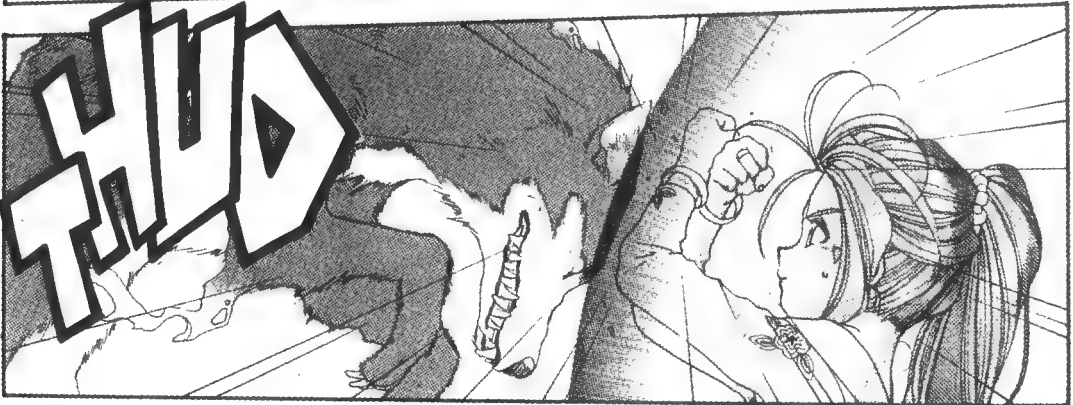
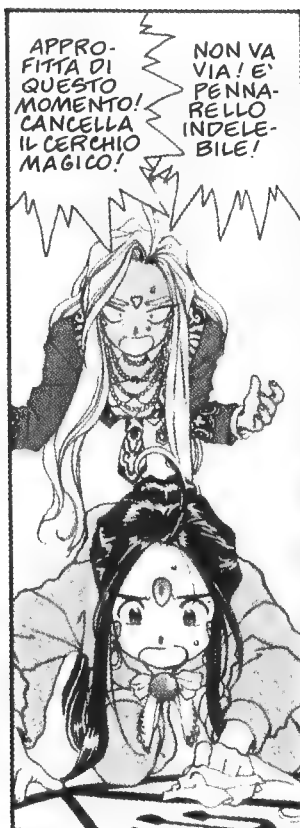
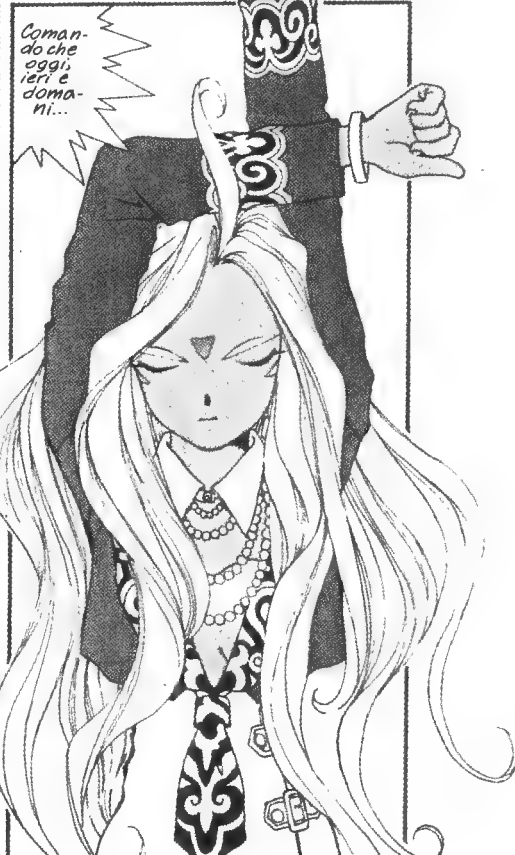
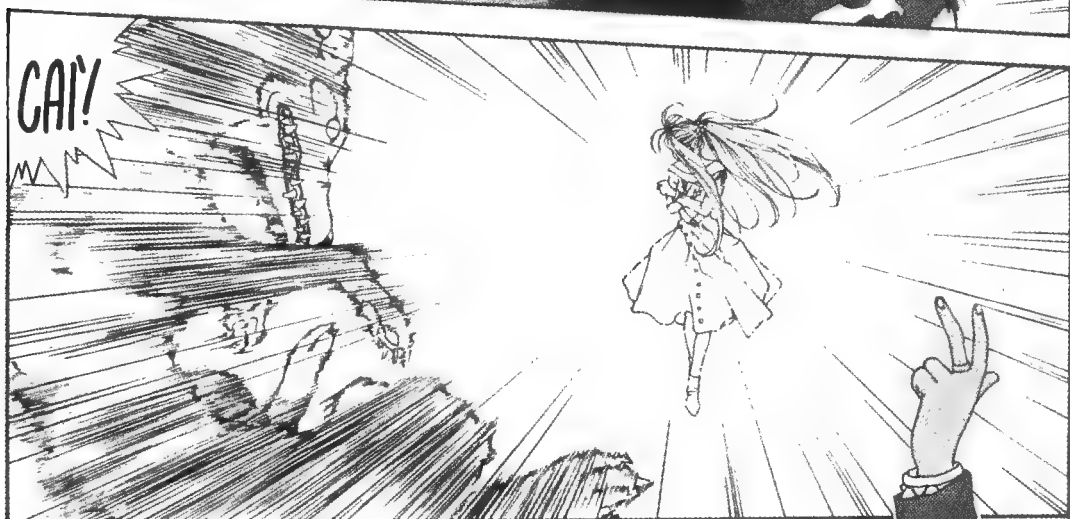
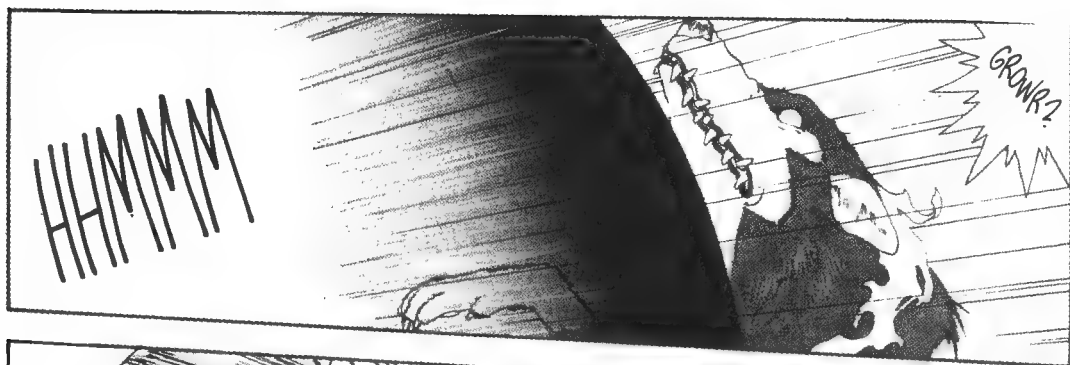
PERCHE' DIAVOLO E' APPARSO GARM ?!
AAAH!

PER QUALE MOTIVO SONO STATO EVOCATO?

...

VERAMENTE IO NON VOLEVO CHIAMARE TE!
MA SEI PAZZA ?!
COS'E' STO BOTOLO PUZZOLENTE?

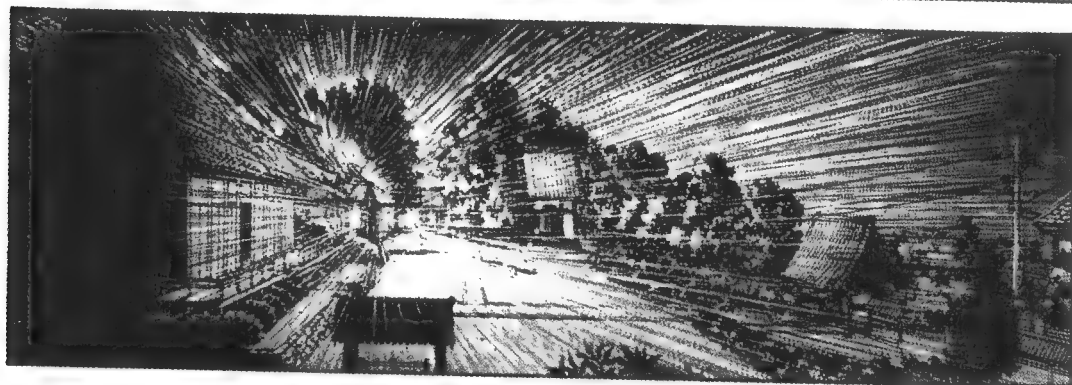
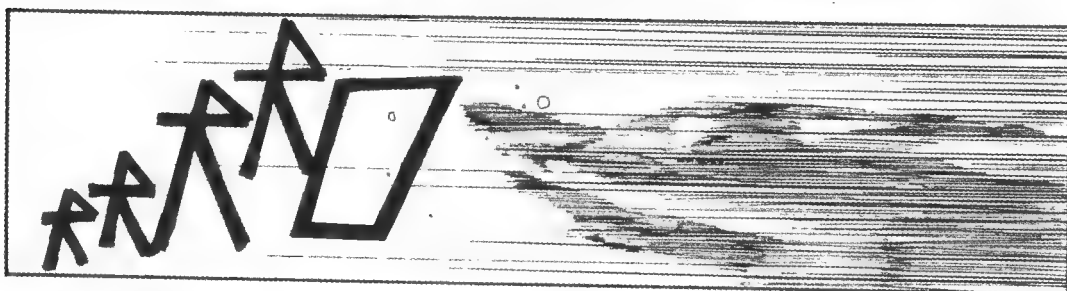
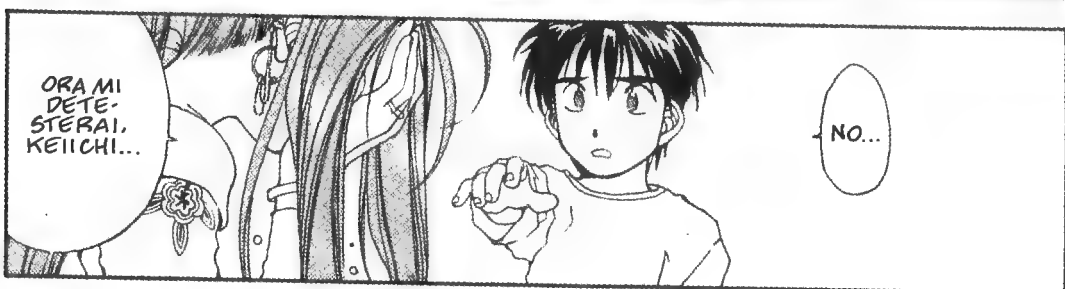
COSA?
HAI CONVOCATO ME, GARM, SENZA ALCUN MOTIVO?

QUESTA IMPUDENZA...
...VA PUNITA CON LA MORTE!

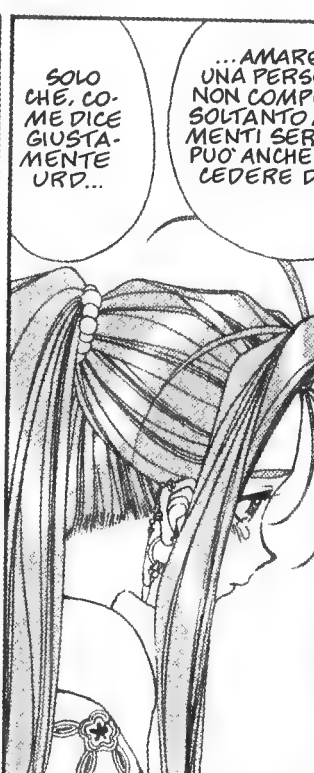
Flp

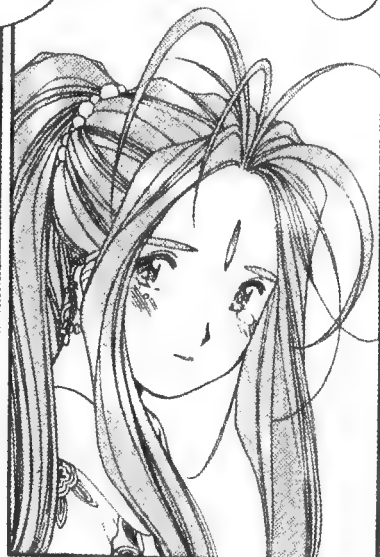
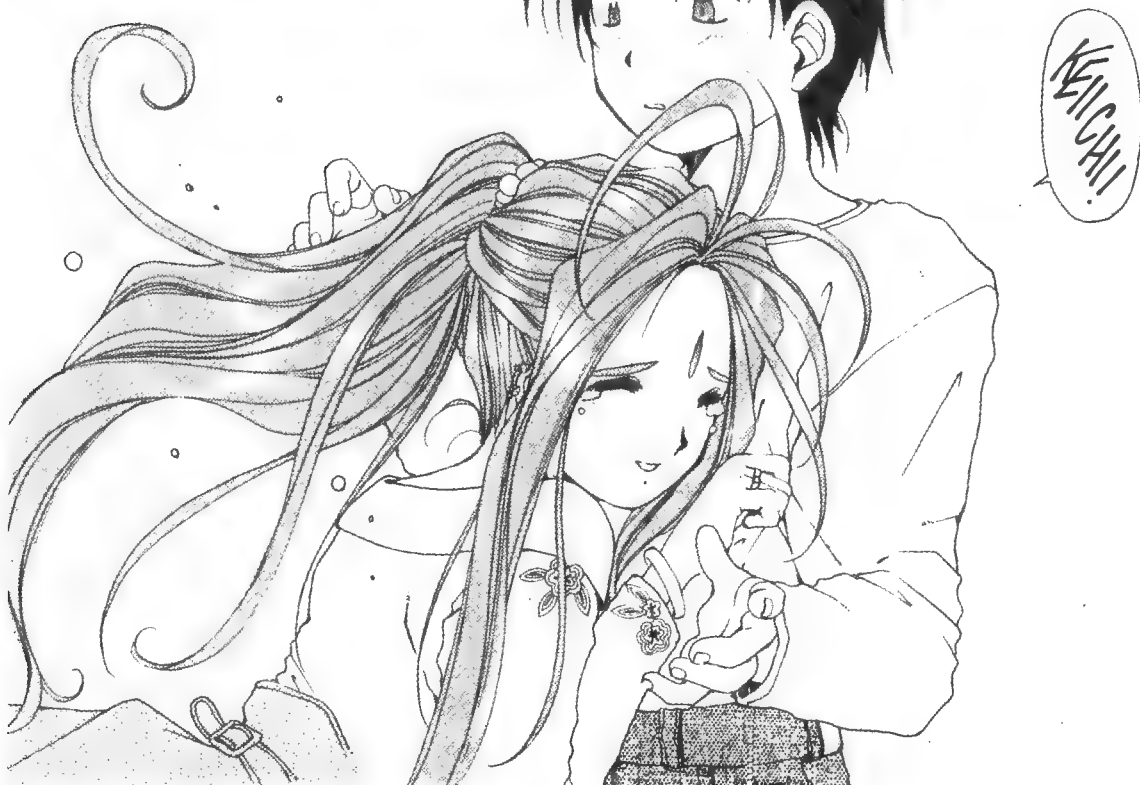
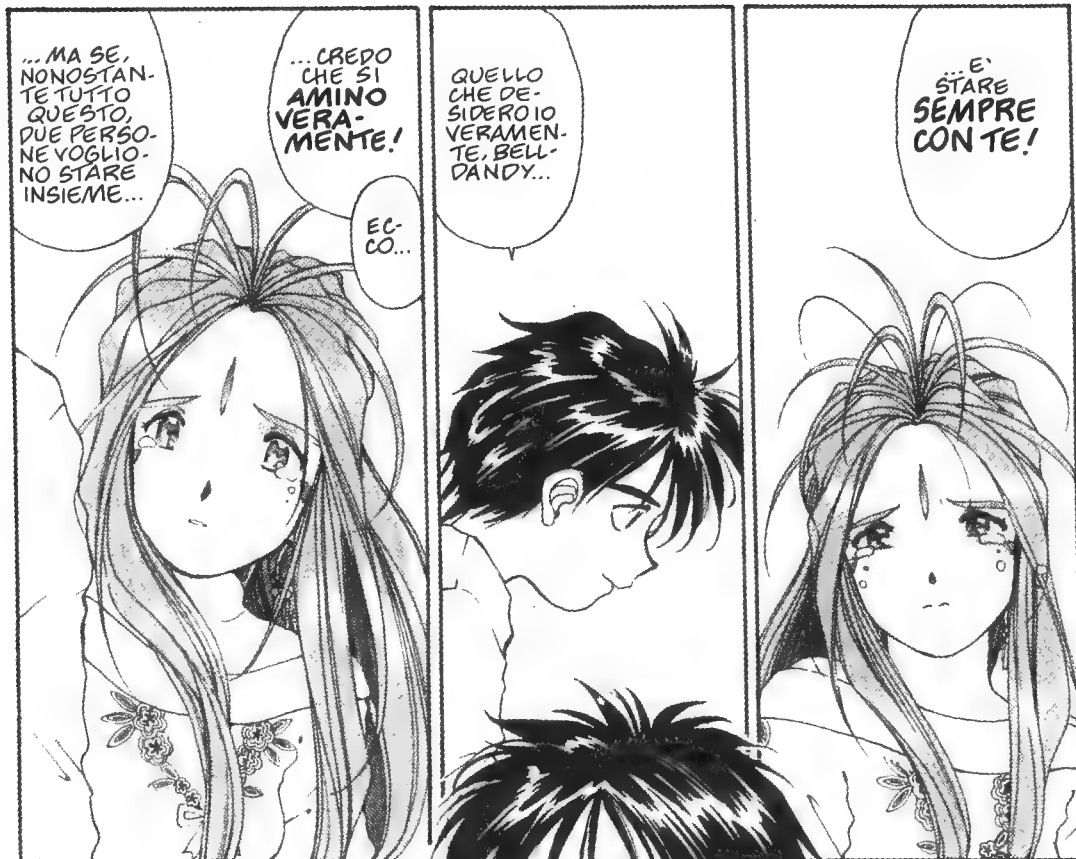
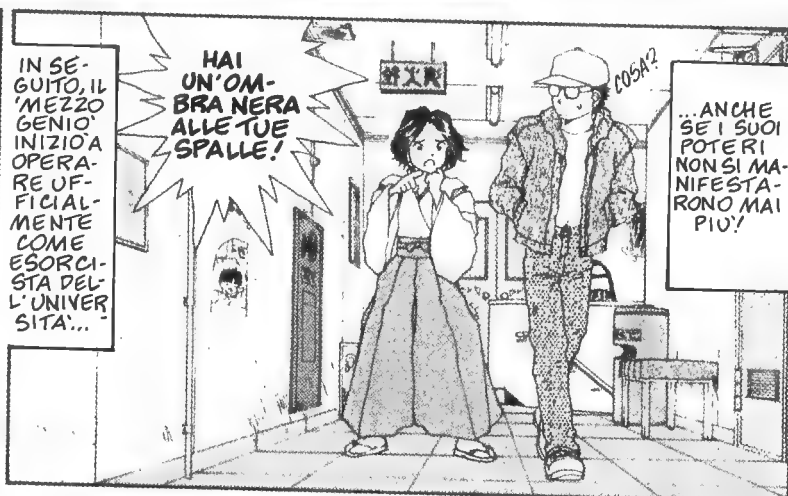
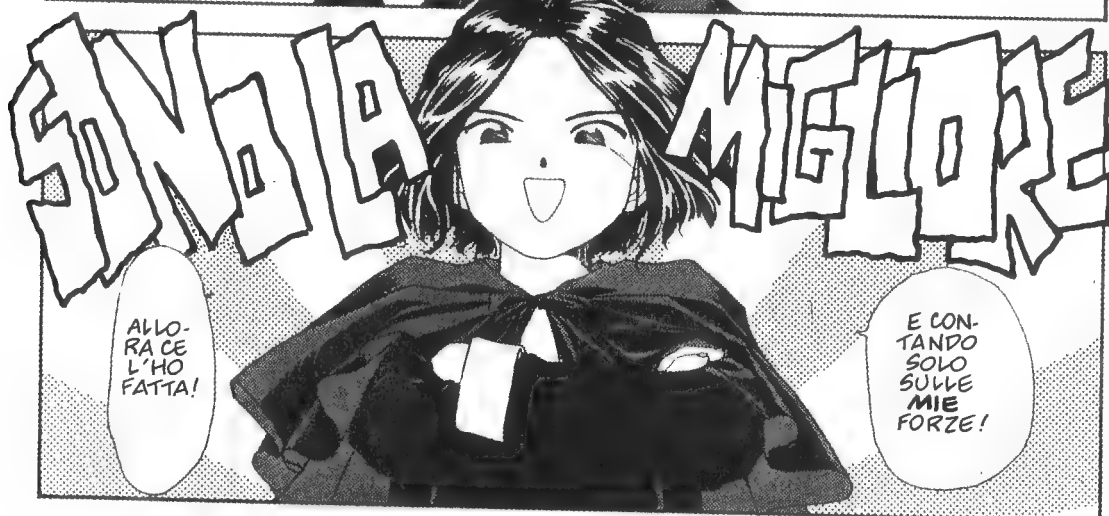
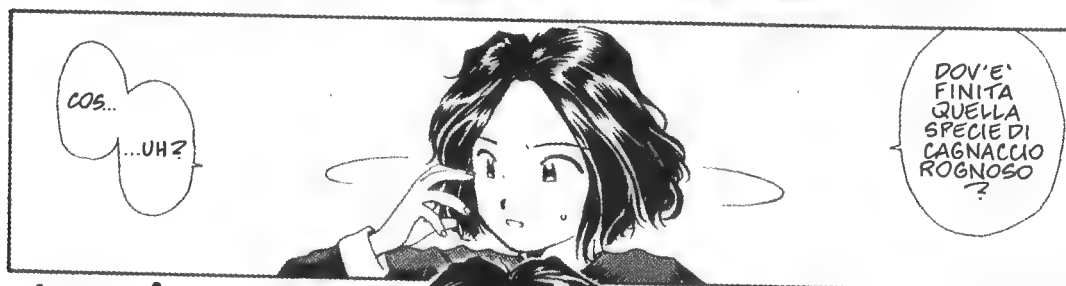
THUD

APPROFITTA DI QUESTO MOMENTO! CANCELLA IL CERCHIO MAGICO!
NON VA VIA! E' PENNARELLO INDELEBILE!
ALLORA TRASFORMALO NEL PROGRAMMA SCACCIA-DEMONI!
IO NON CONOSCO QUELLA FORMULA!
IL PROGRAMMA SCACCIA-DEMONI NON AVREBBE ALCUN EFFETTO SU GARM!
DEVI USARE IL PROGRAMMA DI EVACUAZIONE!
BELLDANDY!
AIUTO! AIUTO!

* UNO DEGLI ORECCHINI DI BELLDANDY E' IN REALTA' UN SIGILLO CHE TIENE SOTTO CONTROLLO I SUOI ILLIMITATI POTERI.

L-L-LE MIE MA-MANI... SI MUOVONO DA SOLE!
...audaci le mani!
EH?
SWIP
...sian di Keii-chi...
MA... CHE...?
POP

HO CAPITO...
AVEVO SOLO...
...PAURA...
RRRRRO

NH...
SIGH
SIGH
UH?
B-BELL-DANDY?
SIGH!
P-PERDONAMI...
IO... SONO UNA PERSONA **ORRIBILE**...
...CREDEVO DI ESSERE PREOCCUPATA PER LEI... PER COME AVREBBE POTUTO REAGIRE A UNA DELUSIONE...
...MA IN REALTA'...

...AVEVO SOLO PAURA DI **PERDERTI!**
TI HO FATTO CREDERE CHE LA MIA FIDUCIA IN TE ERA **COMPLETA...**

ORA MI DETESTERAI, KEIICHI...
NO...

N-NON E' AFFATTO COSI', BELL-DANDY...
E' COLPA MIA...DI COME HO **INTERPRETATO** QUELLA FIDUCIA CHE MI HAI CONCESSO...
SOLO CHE, COME DICE GIUSTAMENTE URD...
...AMARE UNA PERSONA NON COMPORTA SOLTANTO MOMENTI SERENI... PUO' ANCHE SUCCEDERE DI...
...ARRABBIARSI...
...DI PIANGERE...
...O DI RIDERE...

...CREDO CHE SI AMINO VERAMENTE!
...MA SE, NONOSTANTE TUTTO QUESTO, DUE PERSONE VOGLIONO STARE INSIEME...
ECCO...
QUELLO CHE DESIDERO IO VERAMENTE, BELLDANDY...
...E' STARE SEMPRE CON TE!
KEIICHI!

COS...
...UH?
DOV'E' FINITA QUELLA SPECIE DI CAGNACCIO ROGNOSO?
SONO LA MIGLIORE
ALLORA CE L'HO FATTA!
E CONTANDO SOLO SULLE **MIE** FORZE!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

## novembre 1996

**I voti riportati si riferiscono a Kappa Magazine 53**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per l'episodio del mese di:

___ CHANGING FO
___ CALM BREAKER
___ OH, MIA DEA!
___ ASSEMBLER OX

Esprimete un voto (da 1 a 10) per i seguenti articoli:

___ YU YU HAKUSHO
___ KAPPA VOX (Vox, Rubrikappa, Manga Star...)
___ KARAOKE ORANGE ROAD
___ EDITORIALE

Esprimete un voto (da 1 a 10) per la copertina:

___ CHANGING FO

Cos'hai preferito in questo numero di **Kappa Magazine**?
___

Cosa ti ha interessato di meno?
___

Cosa manca ancora a **Kappa Magazine**?
___

Quale manga interrotto vorresti continuare a leggere?
___

nome___
cognome___
età___

## CLASSIFICA agosto 1996 KAPPA 50

### Fumetti (voti)

| | |
|---|---|
| Calm Breaker | 7,8 |
| Changing Fo | 7,5 |
| Assembler OX | 7,3 |

### Redazionali (voti)

| | |
|---|---|
| Kappa Vox | 7,9 |
| Orange Road 1996 | 7,8 |
| Dossier Tenchi Muyoo! | 7,7 |
| Punto a Kappa | 6,9 |
| Cyberkappa | 5,8 |

### Copertina (voto)

| | |
|---|---|
| Kappa Girl | 6,4 |

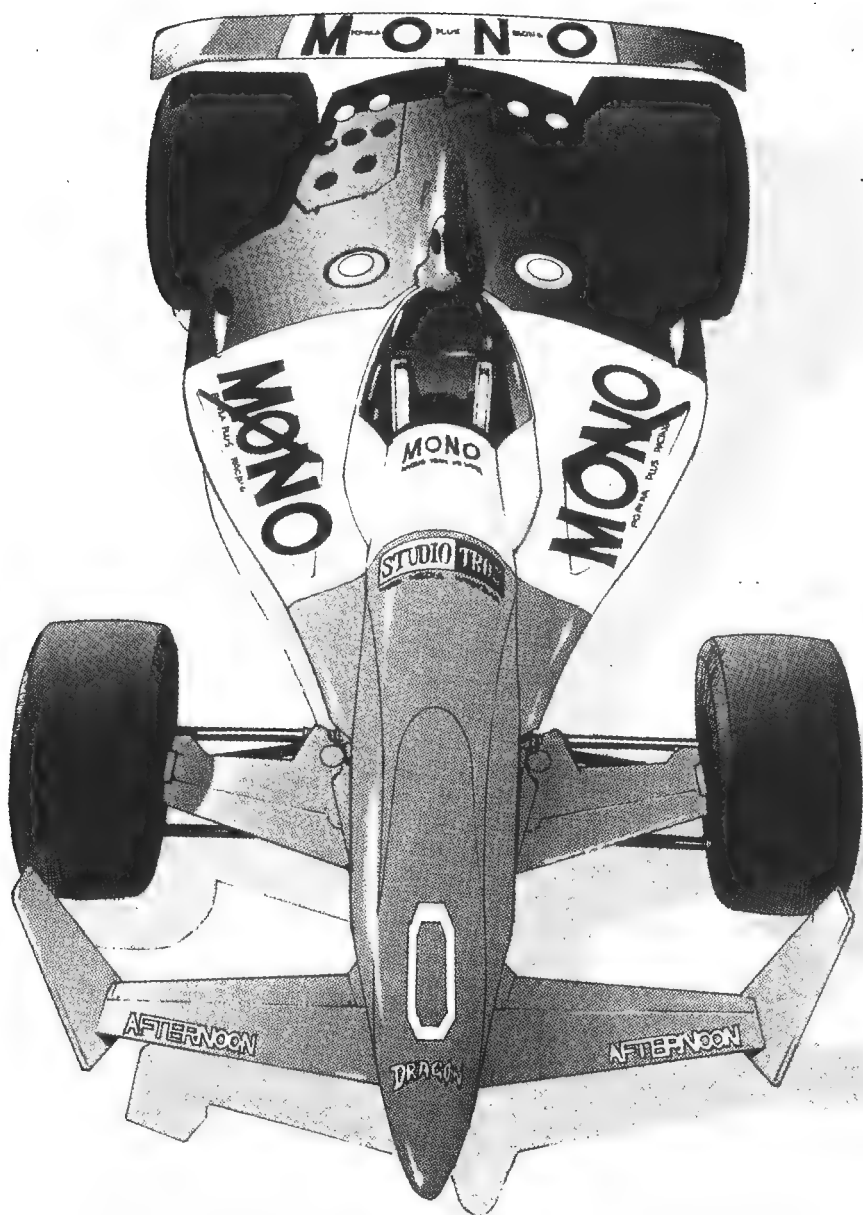
### Il meglio di Kappa

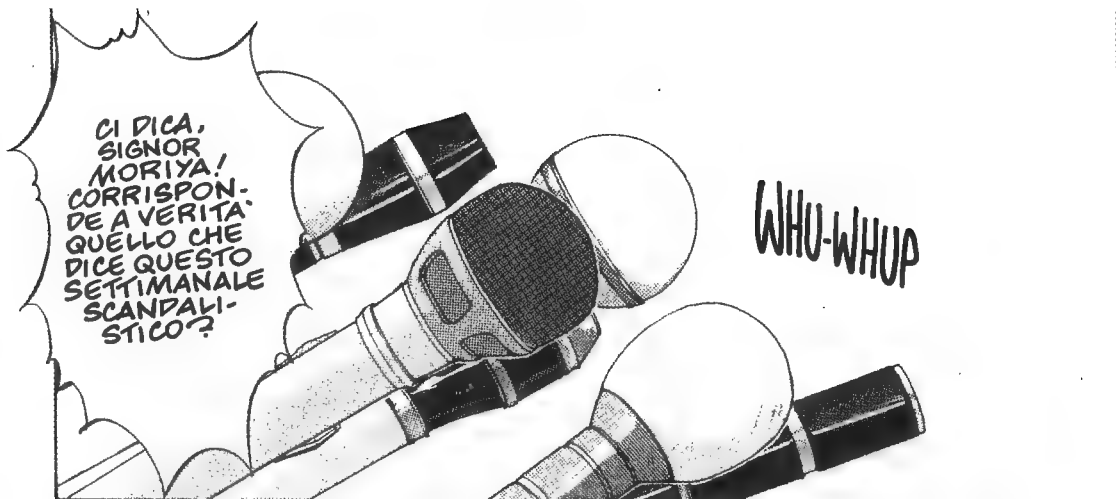
1) Calm Breaker
2) Changing Fo
3) Orange Road 1996

### Il peggio di Kappa

1) Cyberkappa
2) Punto a Kappa
3) Dossier Tenchi Muyoo!

### Cosa manca?

1) News Italia 2) Karaoke 3) Classici

episodio 14 - ASSEMBLER 0X di Kia Asamiya

# F - parte seconda

CI DICA, SIGNOR MORIYA! CORRISPONDE A VERITA' QUELLO CHE DICE QUESTO SETTIMANALE SCANDALISTICO?
WHU-WHUP

QUALI SONO I SUOI RAPPORTI CON ASSEMBLER CODE?
E' DA MOLTO CHE STATE INSIEME?
CI RISPONDA!

NON HO ALCUN TIPO DI RAPPORTO CON LEI!
VERAMENTE IO L'AVEVO APPENA CONOSCIUTA!

ALLORA COSA SIGNIFICA IL BACIO RITRATTO NELLA FOTO?!

ERA SOLTANTO UN SALUTO... NIENT'ALTRO!
QUELLA FOTO, DICE?

TIME NEWS
2:00
MOLTO BENE...

...QUESTO ERA IL COMMENTO DEL SIGNOR MORIYA... COSA NE PENSA, SIGNORINA FUYUKA?
ECCO, IO...

IN EFFETTI E' UN PO' ARDUO INTERPRETARE QUEL BACIO COME UN INNOCENTE SALUTO...
INSOMMA...

CI RISULTA CHE LEI ABBIA UN RAPPORTO D'AMICIZIA CON LA SIGNORINA ASSEMBLER, NON E' COSI'?
BE'... CI FREQUENTIAMO UN PO'...

E CI DICA... CHE TIPO DI DONNA E'?
ECCO, VEDE...

IN POCHE PAROLE, E' UNA BRAVA RAGAZZA... PERCIO' STENTO A CREDERE CHE SI POSSA COMPORTARE IN MANIERA IRRESPONSABILE...

E' PER QUESTO CHE CREDO SIA UN PO' PREMATURO PARLARE ORA DI UN VERO RAPPORTO AMOROSO...
E POI, E' SOLO UNA FOTO...
GRAZIE, FUYUKA...

NON TI CREDEVO CAPACE DI MOSSE DEL GENERE SOLO PER ATTIRARE TUTTA L'ATTENZIONE DEL PUBBLICO E DEI FAN SU DI TE!
IO NON HO PAROLE! DAVVERO, DICO, NON HO PAROLE PER NIENTE!
MA MEGUMI...

DUCK PROMOTION
ダックプロモーション
ALLA GENTE COME NOI E' PROIBITO CREARE SCANDALO!
NOI SIAMO IDOL! SIAMO CANTANTI CELEBRI!

SIGH...
SCUSAMI...
COS...?

DI SOLITO TROVA SEMPRE IL MODO DI REPLICARE...
... MI CHIEDO SE PER CASO ASSEMBLER...

...NON ABBIA FAME...
SIGH...

CHAK

EHI!? CHE FATE ANCORA LÌ?
SBRIGATEVI! DOBBIAMO USCIRE DI CORSA!

ARRIVIAMO!

SOB...

TEAM MEDICINE
IL NUOVO TIPO
DI MACCHINA!
T-302B

SHAKEDOWN!
NUOVO MODELLO!
NOVITA' ASSOLUTA!
IL MUSETTO
"A CONCORDE"

BATTUTO IL RECORD
DEL CIRCUITO DI FUJI!

SÌ, L'HO LETTO... GIÀ DA TEMPO GIRAVA VOCE CHE LA MEDICINE AVREBBE INTRODOTTO NELLE GARE UNA MACCHINA COMPLETAMENTE NUOVA...
MA FORTUNATAMENTE NOI NON SIAMO RIMASTI A GUARDARE...

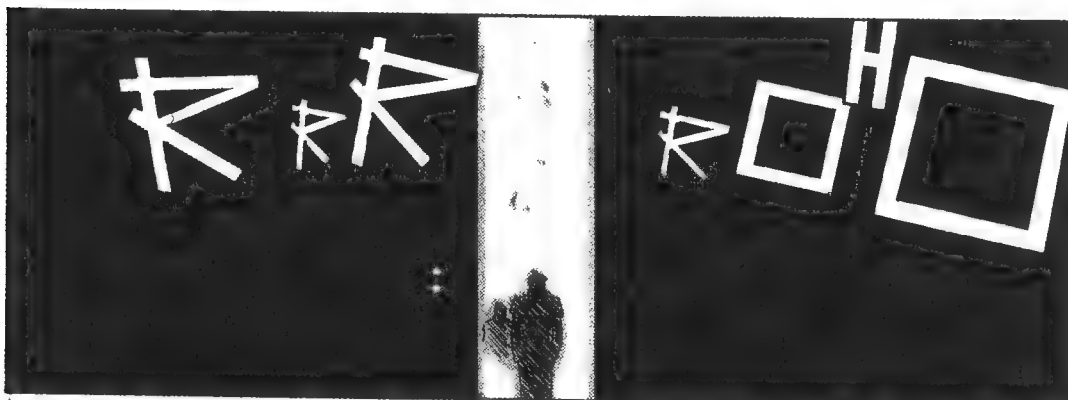
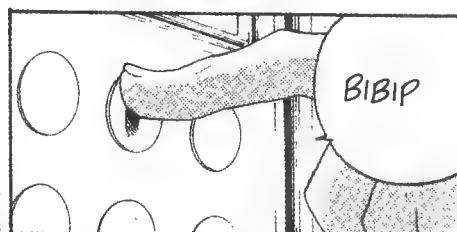
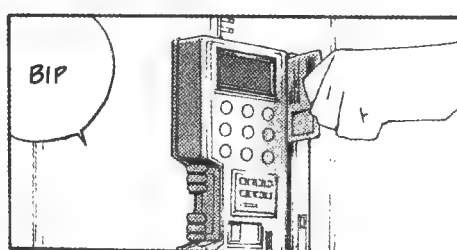
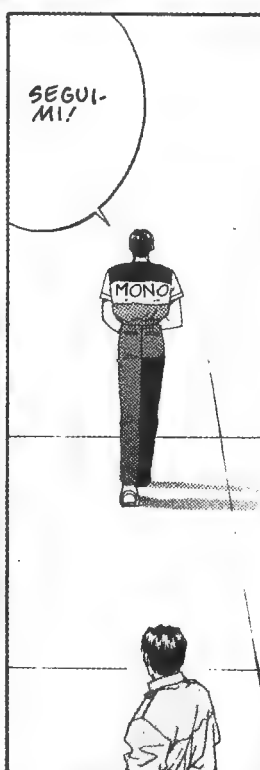
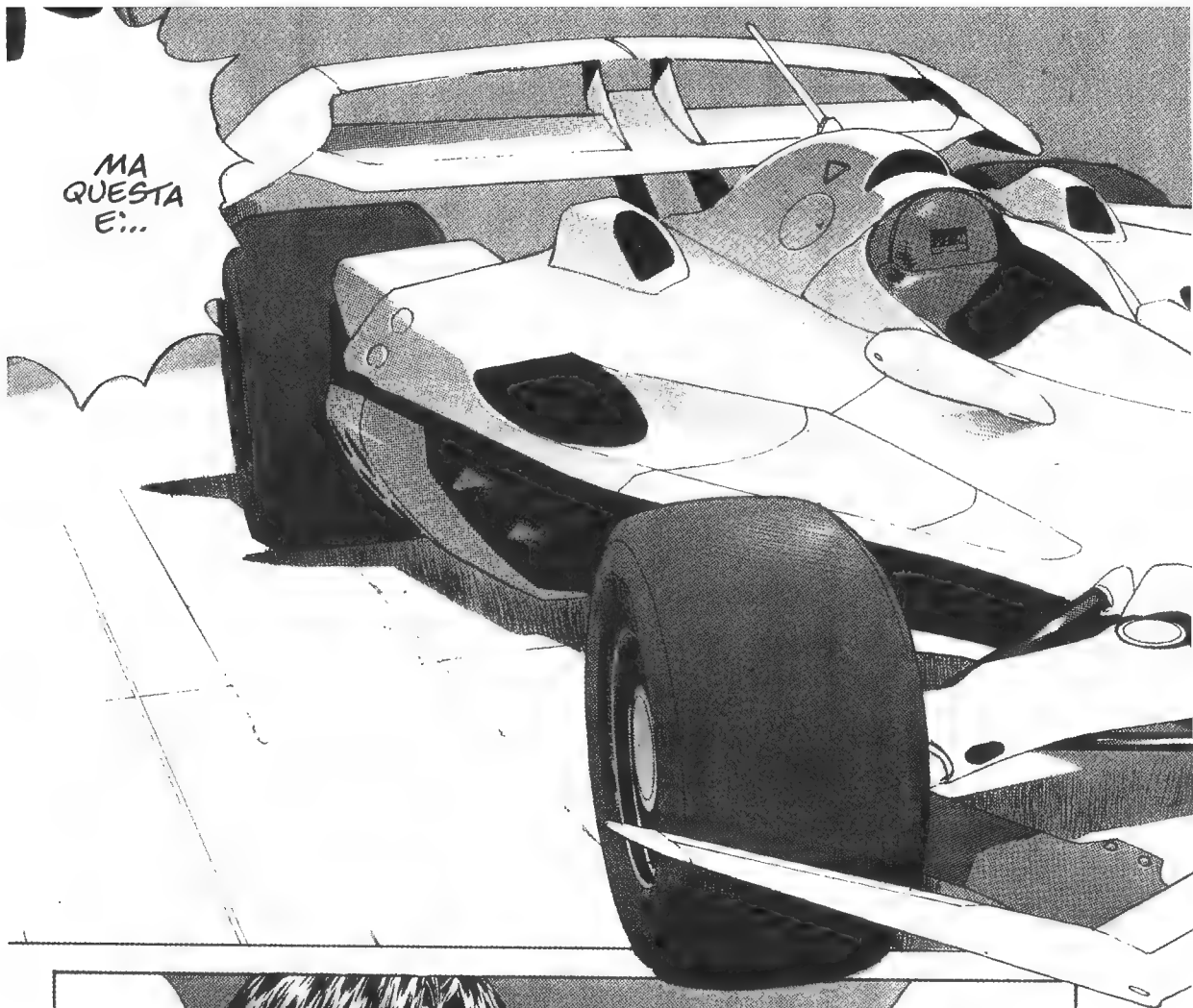
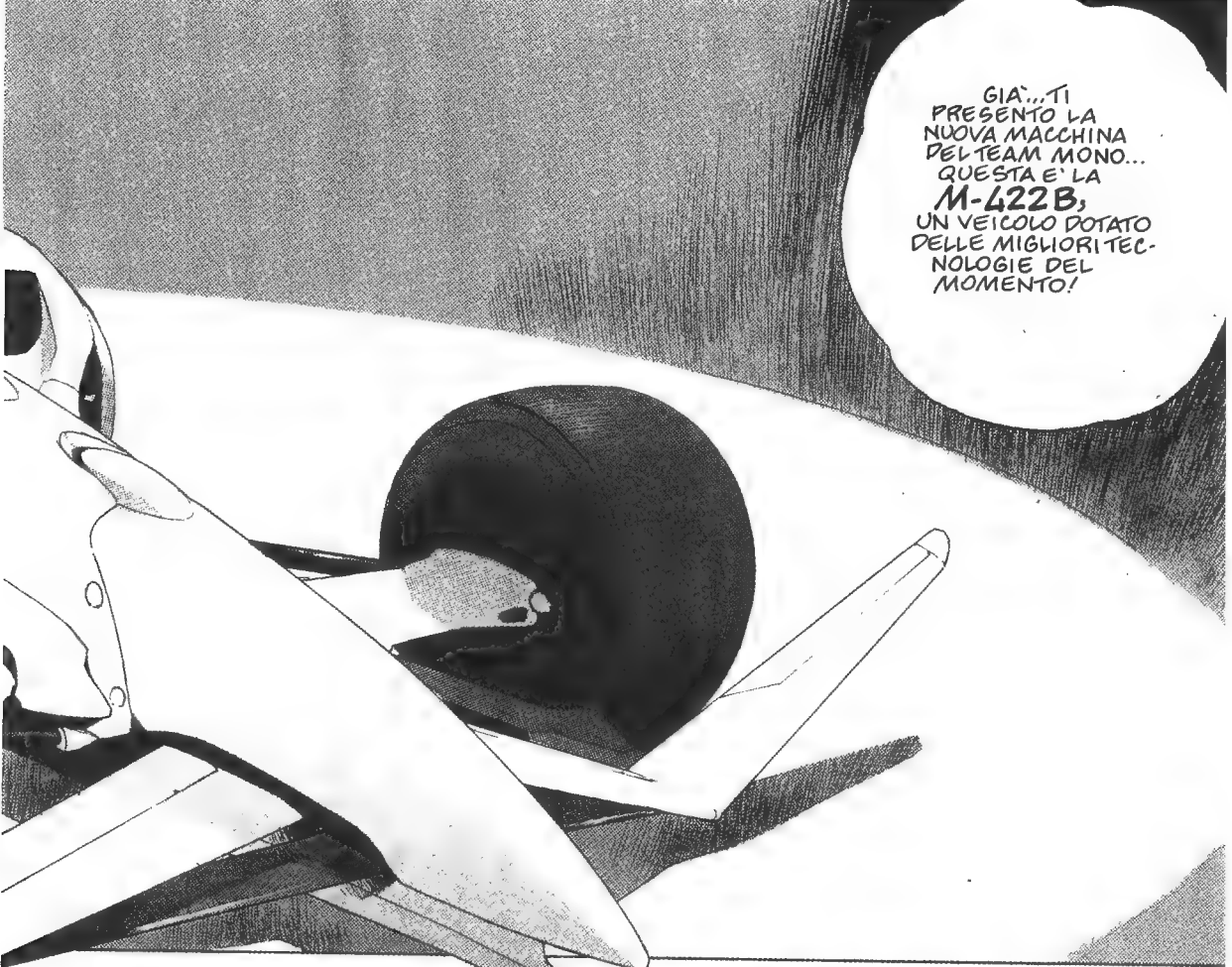
E' PER QUESTO CHE TI HO FATTO VENIRE ALLA SEDE CENTRALE DELLA FABBRICA...
COSA...?

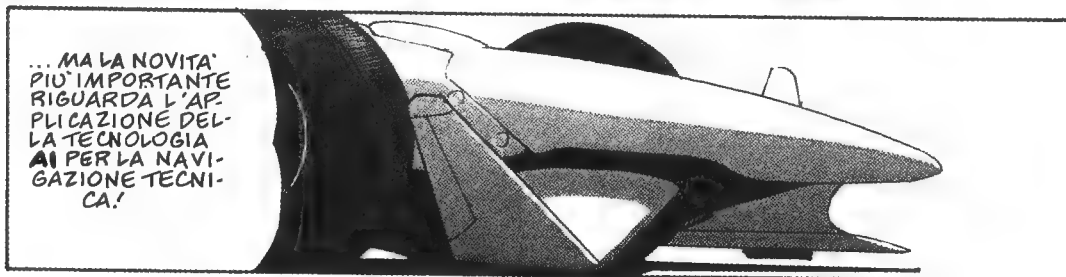
SEGUIMI!
MONO

BIP

BIBIP

OPEN·OPEN
BIP

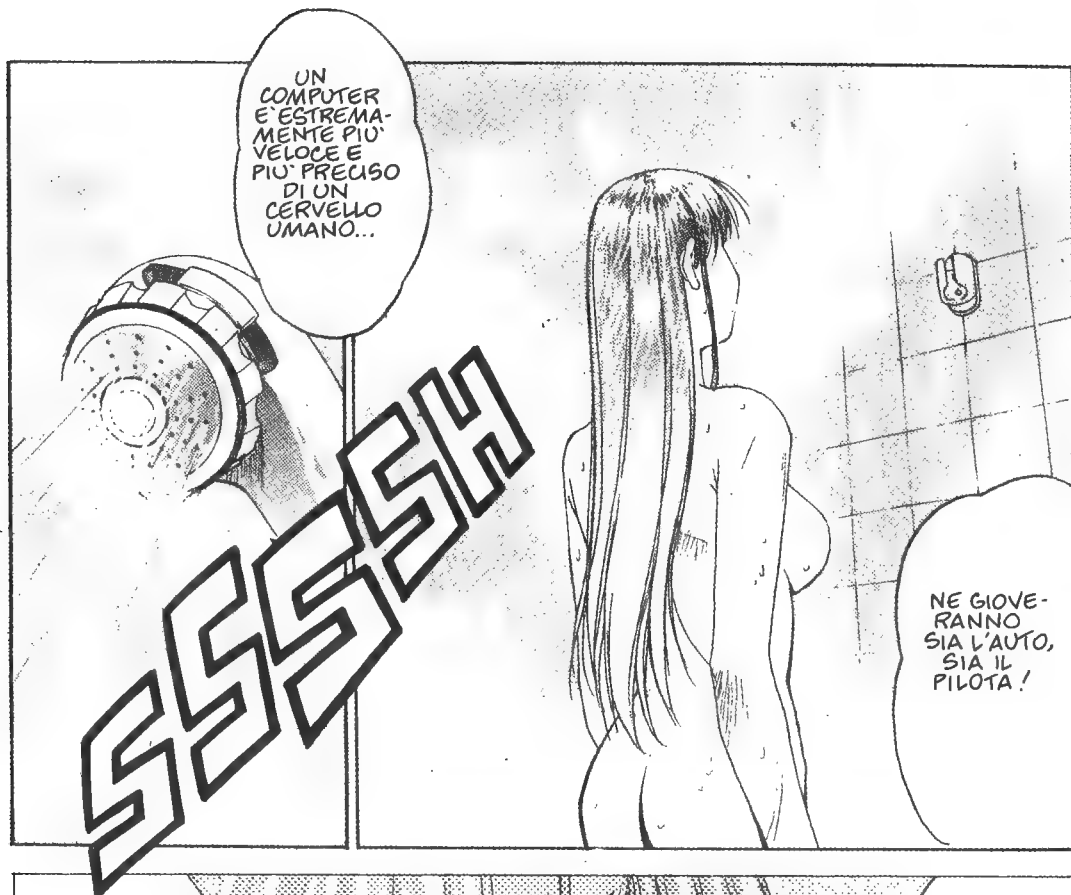
RRR
ROHO

MA QUESTA E'...

ACCIDENTI...

ESATTAMENTE COME LA MACCHINA DELLA MEDICINE, LA SUA CARATTERISTICA ESTERNA PRINCIPALE E' IL MUSETTO A INCLINAZIONE VARIABILE...

GIÀ... TI PRESENTO LA NUOVA MACCHINA DEL TEAM MONO... QUESTA È LA M-422B, UN VEICOLO DOTATO DELLE MIGLIORI TECNOLOGIE DEL MOMENTO!
FINO A QUESTO MOMENTO, IL NAVIGATORE ESTERNO È SEMPRE STATO UN ESSERE UMANO... MA ORA NON SARÀ PIÙ COSÌ!
COSA?!
QUESTO LAVORO DI PRECISIONE VERRÀ SVOLTO DA UNA VERA E PROPRIA INTELLIGENZA ARTIFICIALE!

UN COMPUTER E' ESTREMAMENTE PIU' VELOCE E PIU' PRECISO DI UN CERVELLO UMANO...

SSSSH

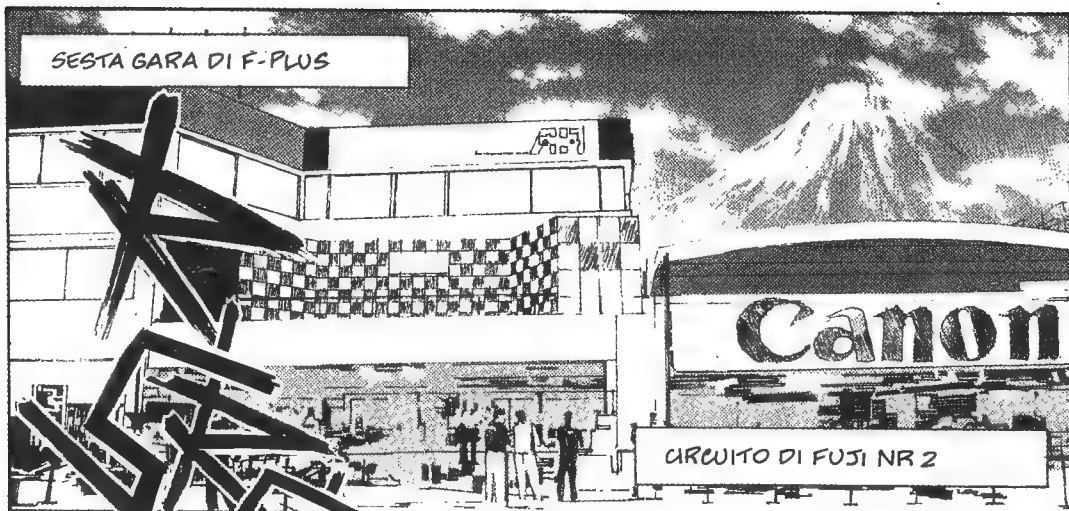
NE GIOVERANNO SIA L'AUTO, SIA IL PILOTA!

UN MOMENTO, DIRETTORE...

...E HARUNA?

PER ORA CONSERVERA' LA SUA CARICA TECNICA UFFICIALE...
... MA IN CASO DI SUCCESSO NELL'INTRODUZIONE DEL SISTEMA AUSILIARIO AI...

...DALLA GARA SUCCESSIVA HARUNA PASSERA' A OCCUPARSI DELLA RACCOLTA E DELLA GESTIONE DELLE INFORMAZIONI RIGUARDANTI LA NAVIGAZIONE!
COSA?!

NON FARE QUELLA FACCIA, MAMORU...
E' SOLO PER LA VITTORIA...

PER... LA VITTORIA?

SESTA GARA DI F-PLUS
Canon
CIRCUITO DI FUJI NR 2
NELLE PROVE HAI OTTENUTO LA SECONDA POSIZIONE... UN OTTIMO RISULTATO, VISTO CHE SI TRATTA DELLA PRIMA GARA DELLA NUOVA MACCHINA...
LASCIA PERDERE... A PROPOSITO, COME TI SEMBRA L'APPOGGIO DELL'UNITA' AI?
NON SAPREI...
SONO ANCORA INDECISO... CHE SI TRATTI DI UNA PERSONA O DI UN MICROCHIP, NON POTRA' MAI ESSERE PERFETTO AL PRIMO COLPO...
UH?
PERO' LA MEDICINE HA OTTENUTO LA POLE POSITION... E ANCHE LORO HANNO UNA MACCHINA CHE CORRE PER LA PRIMA VOLTA...
HARUNA...

EHI, MAMORU! TI CONSIGLIO DI NON ANDARTENE TROPPO A SPASSO!
GRAZIE A QUELLA FOTO, I BOX PULLULANO DI REPORTER TELEVISIVI!
VA BENE, VA BENE...
WRO-WRRROM
HARUNA!
UH?
OH... MAMORU...
MONO
COMPLIMENTI PER LA TUA SECONDA POSIZIONE... COME VA LA MACCHINA?
NON E' MALE... NIENTE DI SPECIALE, COMUNQUE...
HMM...
BLOCK
FORMULA RACING AM JAPAN

E'... E' FANTASTICO PENSARE CHE PRESTO POTREMO CONTARE SU UN SISTEMA DI NAVIGAZIONE AUTOMATICO COMPLETAMENTE AUTOSUFFICIENTE ...
SARA' UN BEL PASSO AVANTI RISPETTO A QUELLO CHE FACEVO IO...
LA PENSI VERAMENTE COSI'?
COME?

E' VERO... QUESTO SISTEMA DI NAVIGAZIONE SARA' UN'INVENZIONE STORICA... ANCHE LE ALTRE SQUADRE LO INTRODURRANNO IN FUTURO...
MAMORU...
SUL SERIO LA PENSI COSI'?

L'IMPORTANTE E' RIUSCIRE A CORRERE PIU' VELOCEMENTE DEGLI AVVERSARI... SUPERARLI ANCHE DI UN MILLESIMO DI SECONDO...
E'... E' LA COSA MIGLIORE... NOI LAVORIAMO PER VINCERE LA GARA...

MI CHIEDO SE IL COMPUTER...
...POTRA' MAI GODERSI IL SAPORE DI UNA VITTORIA ...O IL GUSTO DELLO CHAMPAGNE...

COSA...?

NIENTE, LASCIA PERDERE...

CERCHIAMO DI FARE DEL NOSTRO MEGLIO!
MONO
...

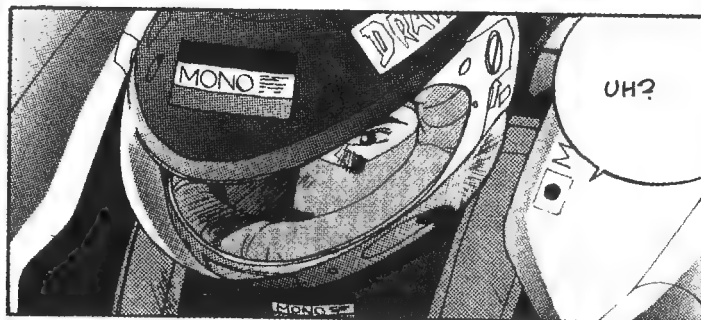
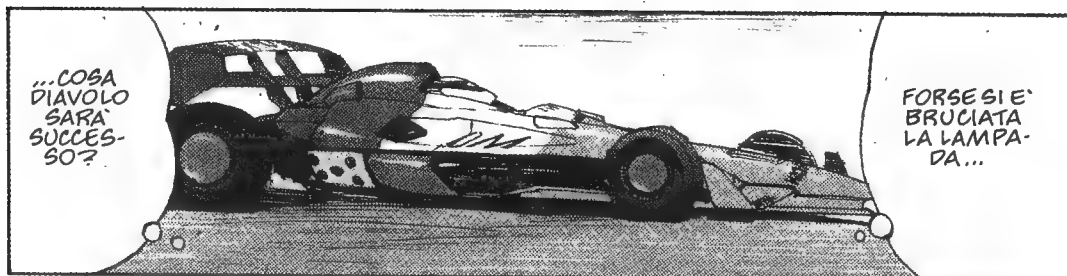
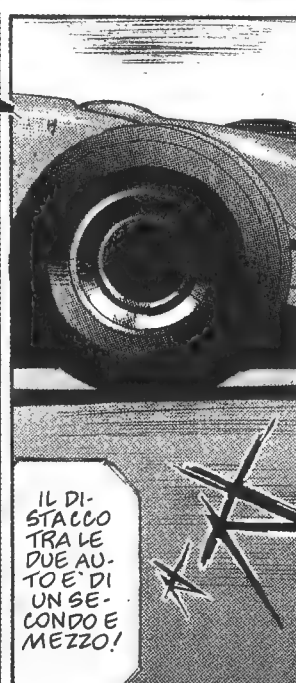
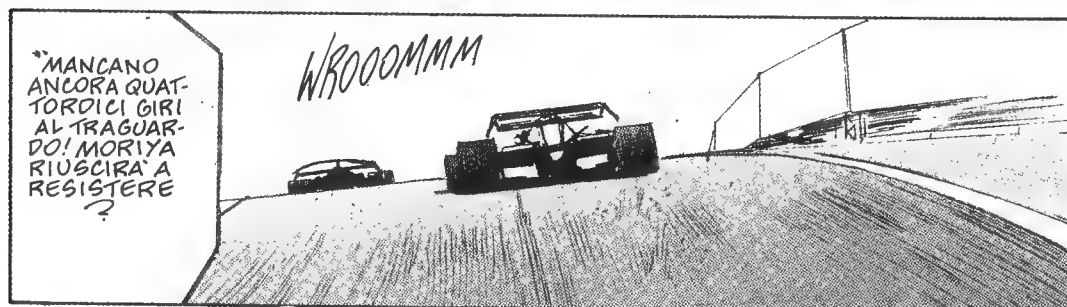
MAMORU...

NEANCH'IO... VOGLIO...
...AMMETTERLO...

WRH
PARTENZA!

ASSEMBLER! SI INIZIA!
OH...
ARRIVO!

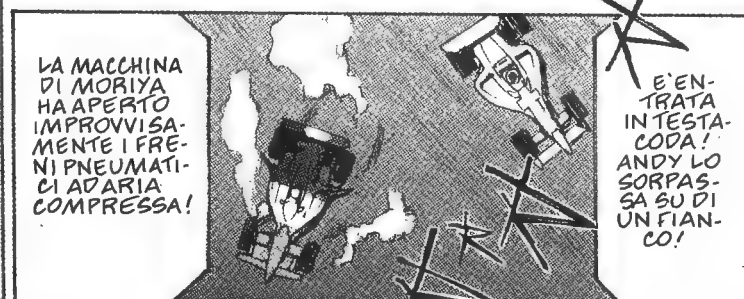
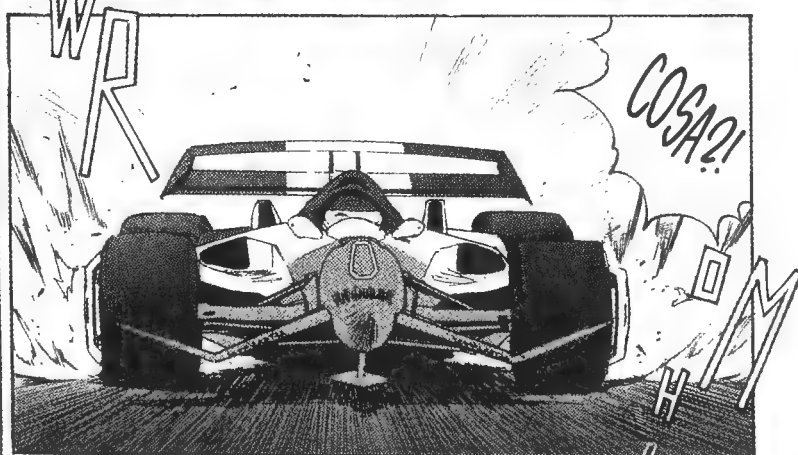
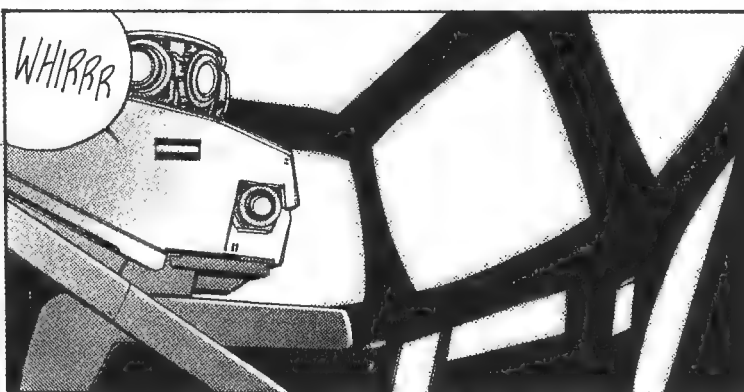
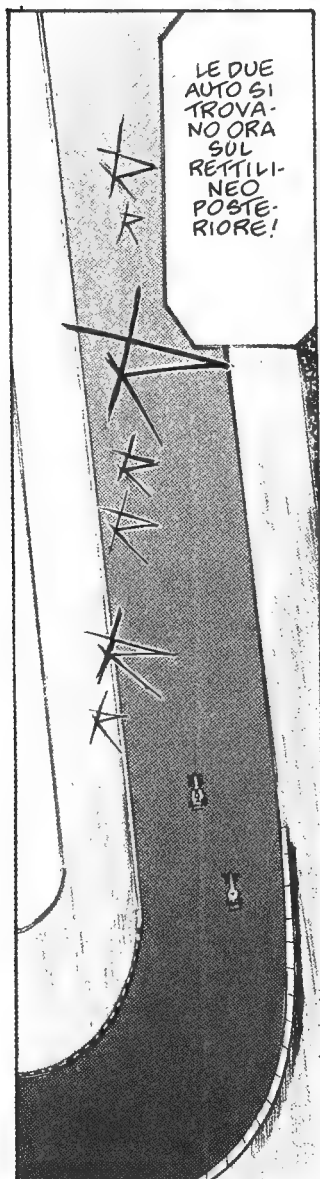
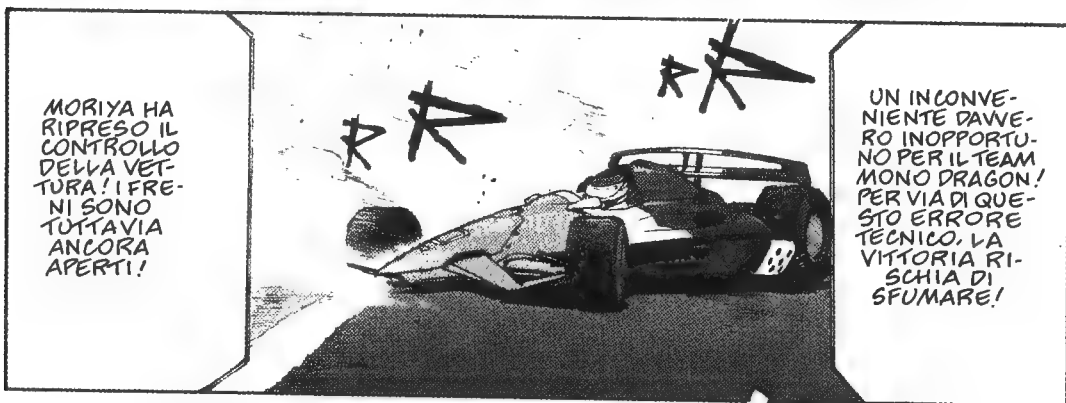
FORZA, MAMORU...

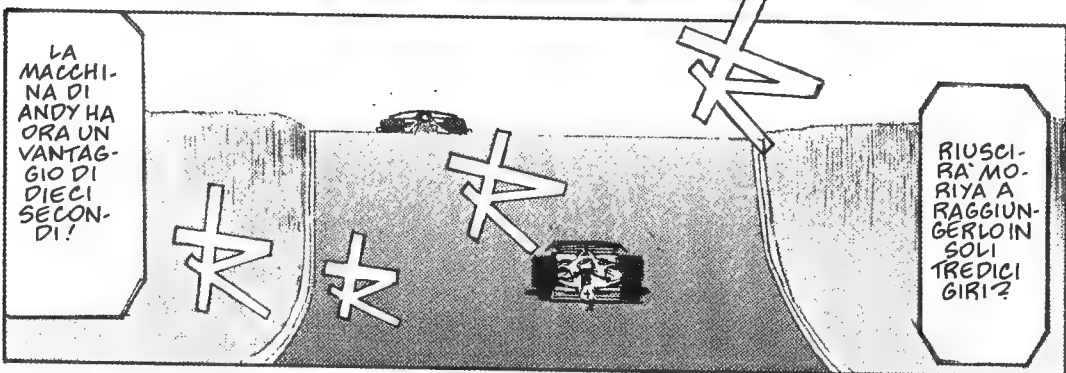
FIN DAL PRIMO GIRO, LA GARA SI E' TRASFORMATA IN UNA SFIDA TRA ANDY DELLA MEDICINE E MORIYA DELLA MONO!
IL DISTACCO DAL TERZO CONCORRENTE E' GIA' DI BEN CINQUE SECONDI!
MAMORU...
MONO
UH?
IL LED DI NAVIGAZIONE AI...
A.I.NAVI
MISSION
...SI E' SPENTO!
TIRE
A.I.NAVI
MISSION

SIAMO AL QUARANTESIMO GIRO, E GRAZIE AL CAMBIO DI GOMME EFFETTUATO AL TRENTAQUATTRESIMO, MORIYA CONTINUA LA SUA CORSA IN TESTA!
WROOOOM
COMUNQUE...
...IL SUO ANTAGONISTA, ANDY DELLA MEDICINE, È RIUSCITO A GUADAGNARE MOLTO TERRENO!
M-O-N-O
IL DISTACCO TRA LE DUE AUTO È DI UN SECONDO E MEZZO!

TI PREGO, MAMORU... CE LA DEVI FARE A OGNI COSTO...
...


LE DUE AUTO SI TROVANO ORA SUL RETTILINEO POSTERIORE!


WHIRRR


WR
COSA?!
DOM


LA MACCHINA DI MORIYA HA APERTO IMPROVVISAMENTE I FRENI PNEUMATICI AD ARIA COMPRESSA!
E' ENTRATA IN TESTACODA! ANDY LO SORPASSA SU DI UN FIANCO!

MALEDIZIONE!
MAMORU!
COSA DIAVOLO E' SUCCESSO?!
UN MALFUNZIONAMENTO DELL'AI? PERCHE' SI SONO APERTI I FRENI AD ARIA COMPRESSA SUL RETTILINEO?

MORIYA HA RIPRESO IL CONTROLLO DELLA VETTURA! I FRENI SONO TUTTAVIA ANCORA APERTI!

RR
RR
UN INCONVENIENTE DAVVERO INOPPORTUNO PER IL TEAM MONO DRAGON! PER VIA DI QUESTO ERRORE TECNICO, LA VITTORIA RISCHIA DI SFUMARE!

LA MACCHINA DI ANDY HA ORA UN VANTAGGIO DI DIECI SECONDI!

RR
RR
RIUSCIRA' MORIYA A RAGGIUNGERLO IN SOLI TREDICI GIRI?

ZZZZZZ

MA CHE...?

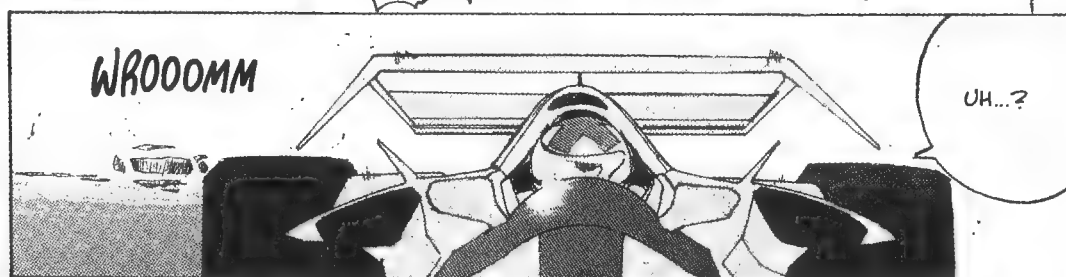
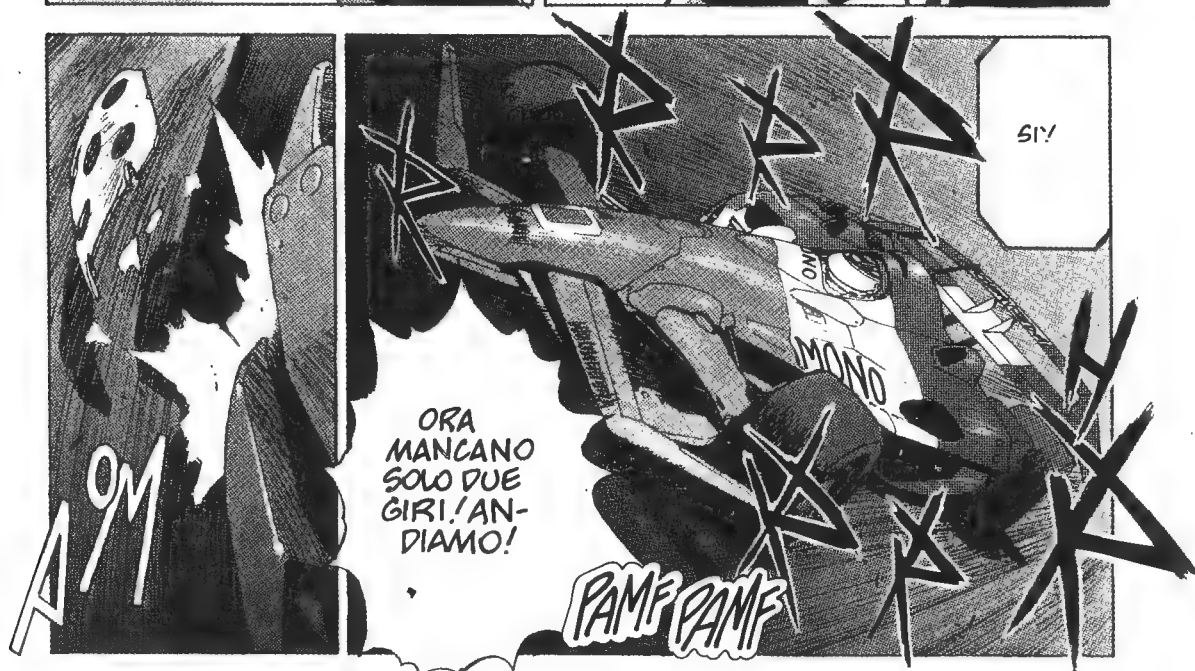
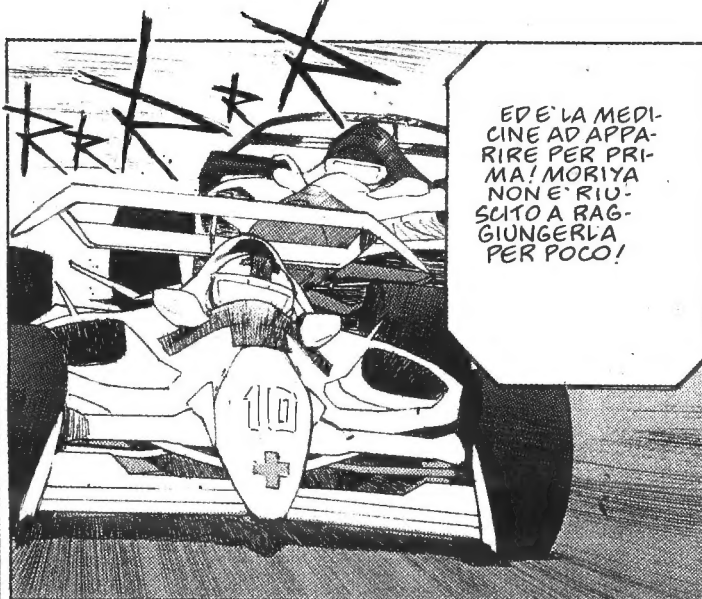
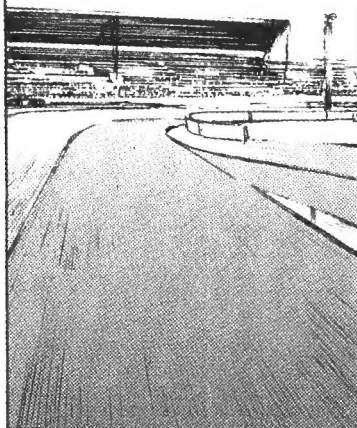
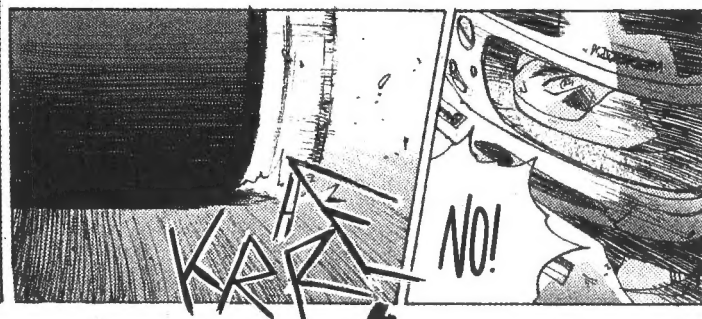
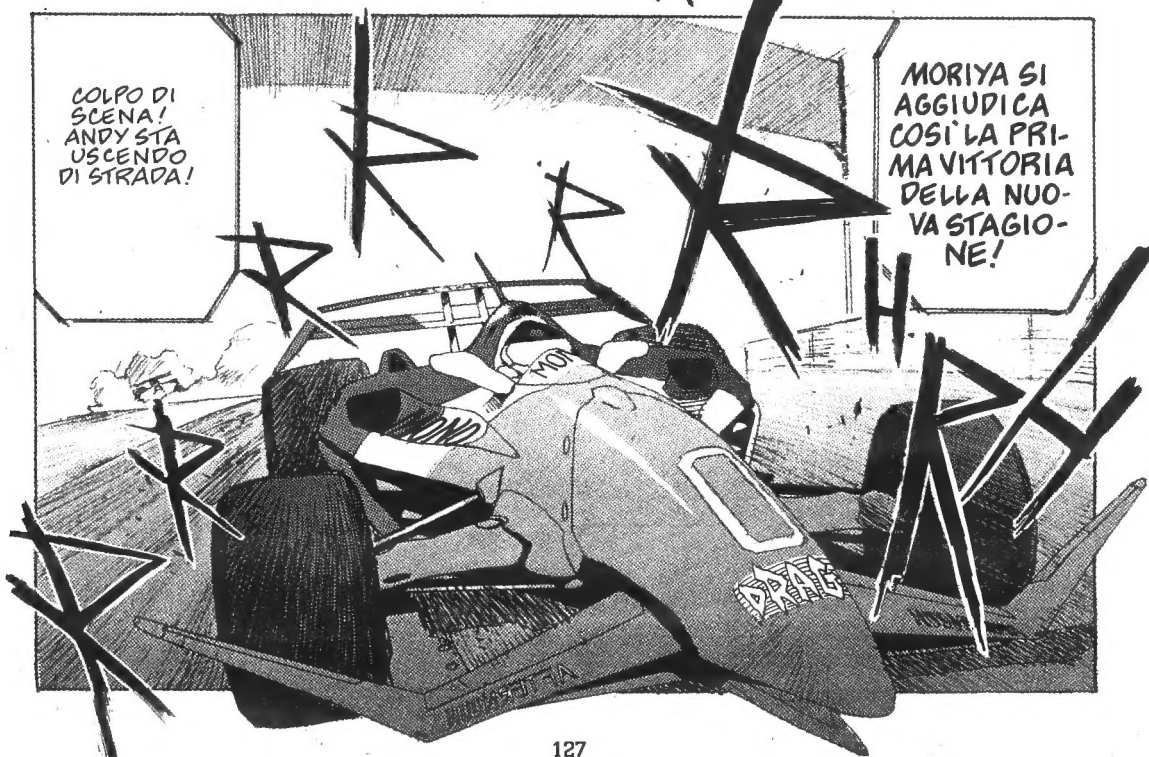
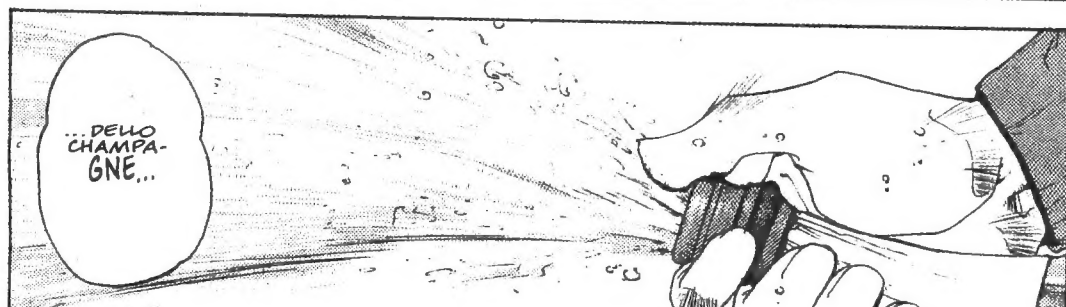
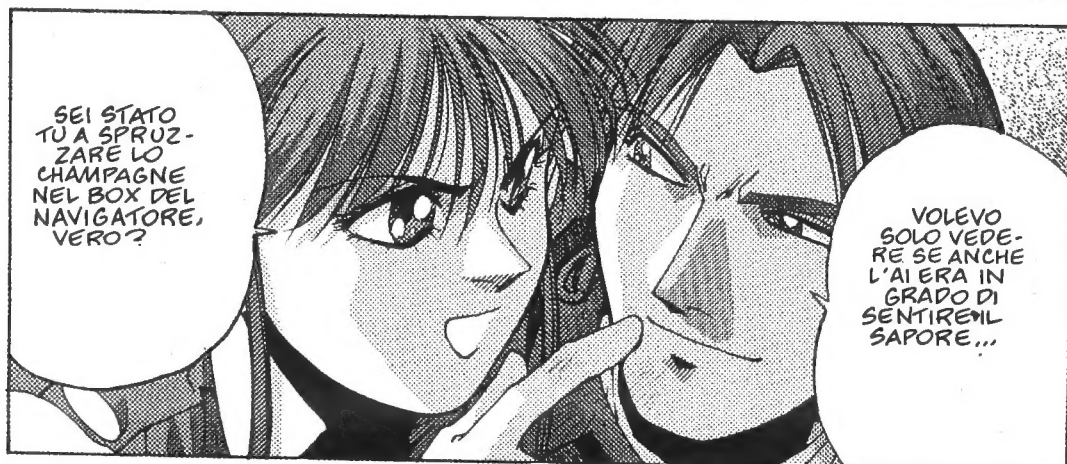
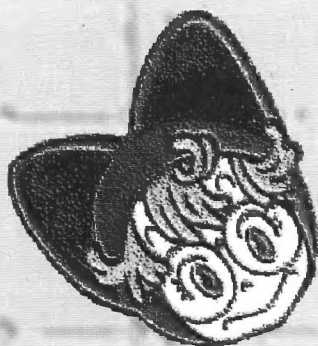
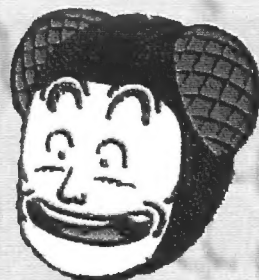
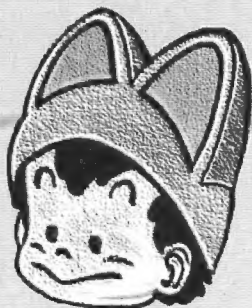
QUI C'E' DELL'ACQUA...

TIP

MA QUESTO E'...

DIRETTORE! SONO IO, HARUNA!

OH, HARUNA... PENSI DI RIUSCIRE A RECUPERARE?

HARUNA! FA' QUALCOSA!
MI SENTI, MAMORU? SONO HARUNA!
SONO I FRENI AD ARIA COMPRESSA! FARÒ IN MODO DI ELIMINARLI!
NON RIESCO AD AUMENTARE LA VELOCITÀ!
SÌ!
ORA MANCANO SOLO DUE GIRI! ANDIAMO!
PAMF PAMF
UH...?
WROOOMM
COSA?!

ORMAI SIAMO ALL'ULTIMO GIRO! CHI SARÀ IL PRIMO A USCIRE DALL'ULTIMA CURVA?
WROOOOM
ED È LA MEDICINE AD APPARIRE PER PRIMA! MORIYA NON È RIUSCITO A RAGGIUNGERLA PER POCO!
KRRZ
NO!
COLPO DI SCENA! ANDY STA USCENDO DI STRADA!
MORIYA SI AGGIUDICA COSÌ LA PRIMA VITTORIA DELLA NUOVA STAGIONE!

ASSEMBLER OX- CONTINUA

- GO NAGAI -

# SHUTENDOJI

## GLI ORCHI SONO FRA NOI...

Dynamic Italia è orgogliosa di presentarvi l'**INTERA** saga di Jiro Shutendo, dei suoi coraggiosi amici e del Popolo degli Orchi. Una storia agghiacciante, di combattimenti, follia e amore che giungerà alla sua apocalittica conclusione nella seconda e ultima parte. I quattro capitoli della serie (incluso il primo, ritradotto e ridoppiato) sono raccolti in due videocassette da 100 minuti l'una. Lasciate che il geniale Go Nagai (Vero Mito™) vi guidi in una nuova dimensione dell'incubo. Shutendoji: gli Orchi sono tra noi...

VHS, PAL, DIGITAL STEREO Hi-Fi, V.M. 14, L. 39.900